GRATIS-BOOKLET ZU DIABLO 3: DIE EXKLUSIVE ENZYKLOPÄDIE

PC Games

Wissen, was gespielt wird

DIABLO 3

- **10 SEITEN VORSCHAU:** Perfekte Vorbereitung für den Spielstart!
- **32 SEITEN BOOKLET:** Expertenwissen und Insider-Infos von A bis Z

+POSTER

EXTENDED

2 DVDs + 32 SEITEN + POSTER

TORCHLIGHT

Bringen Sie sich jetzt schon in Diablo-Stimmung: Episches Action-Rollenspiel mit Suchtpotenzial!

+90 MINUTEN VIDEOS

PC Games Ausgabe 04/2010 84

EXKLUSIVER STUDIOBESUCH BEI CRYTEK

CRYSIS 3

Endlich wieder Dschungel-Feeling: Mit neuen Alien-Waffen, verbessertem Nano-Suit und brillanter PC-Grafik zurück an die Ego-Shooter-Spitze!

NUR IN EXTENDED!

1. **BONUS-DVD** Mods + Top-Demo + Gratis-Spiel
2. **RISEN 2** Guides, Tipps & Tricks
3. **DIABLO 3** Riesiges Doppelposter zum Blizzard-Meisterwerk

1. BONUS-DVD
MODS: Kingdoms of Amalur, Half-Life 2
TOP-DEMO: Rayman Origins
GRATIS-SPIEL: The Silver Lining

2. RISEN 2
GUIDES + TIPPS
Die Trainer, die Spielwelt & die Achievements

3. DIABLO 3
MEGA-POSTER
Mit zwei offiziellen Motiven zum kommenden Rollenspiel-Hit

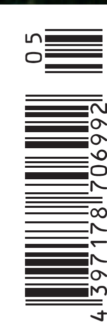
DER MEGA-TEST ZUM MEGA-ROLLENSPIEL

RISEN 2

Gothic-Atmosphäre trifft auf Piraten-Setting: Mit grandioser Spielwelt und wenigen Bugs!



05/12 | € 6,99
www.pcgames.de
Österreich € 8,00; Schweiz sfr 14,50; Dänemark dkr 59,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,30



EDITORIAL

Teufelskerle



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

DONNERSTAG | 15. März 2012
PC-Games-Redakteur Robert Horn und Toni Opl von unserem PlayStation-Schwestermagazin play³ sind die ersten deutschen Journalisten, die **Crysis 3** in Aktion sehen: Beim Besuch im Frankfurter Crytek-Hauptquartier verraten die Spieldesigner, wie es mit der Shooter-Serie weitergeht und warum sich gerade PC-Spieler auf den dritten Teil freuen dürfen. Die exklusive Titelstory startet auf Seite 20.

MONTAG | 2. April 2012
Erster Arbeitstag für unseren neuen Jungredakteur: Christian Weigel hat sich seine Sporen bei verschiedenen PC-Games-Sonderausgaben verdient – wenn's um **Total War** & Co. geht, macht ihm so schnell keiner was vor. Mit Christian verstärkt uns ein ausgewiesener Experte für Echtzeit- und Rundenstrategiespiele, Team-Shooter und Rollenspiele – kommende PC-Highlights wie **Sim City**, **Command & Conquer Generals 2**, **Ghost Recon: Future Soldier** oder **StarCraft 2: Heart of the Swarm** sind also in guten Händen. Willkommen im Team, Christian!

SONNTAG | 8. April 2012
Nur noch fünf Wochen bis **Diablo 3**. Damit Sie optimal vorbereitet sind, liegt der PC-Games-DVD- und Extended-Ausgabe eine 32-seitige Enzyklopädie zum Herausnehmen bei. Unter dem Motto „Diablo von A bis Z" hat unser Experte Felix Schütz jede Menge wissenswerter Fakten zusammengetragen – von A wie „Achievement" bis Z wie „zufallsgeneriert" bleiben keine Fragen offen. Felix hat für diese Beilage sein Osterwochenende geopfert und ist überzeugt: Wer die Story-Zusammenhänge und die wichtigsten Figuren kennt, wird noch mehr Spaß mit **Diablo 3** haben. Noch mehr Infos bietet der garantiert alleralleralleraletzte Vorschau-Artikel zu **Diablo 3** ab Seite 28. Leser der PC Games Extended freuen sich darüber hinaus über ein riesiges **Diablo 3**-Wendeposter.

DONNERSTAG | 12. April 2012
Andere Rollenspiele mögen einen größeren Umfang oder die schönere Grafik bieten – doch **Risen 2: Dark Waters** liefert genau das im Überfluss, was man von einem Piranha-Bytes-Spiel erwarten darf: Herzblut. Ob das Spiel an die Tugenden des vor zweieinhalb Jahren erschienenen Vorgängers anknüpfen kann und wie die Piratenspielwelt gelungen ist, steht im PC-Games-Test auf Seite 86.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

NEU AM KIOSK

Wer einen kompetenten Reiseführer für die Inselwelt von **Risen 2: Dark Waters** sucht, wird im neuen PC-Games-Sonderheft fündig: Darin erwarten Sie auf über 80 Seiten ausführliche Guides, Karten und Tabellen, mit denen Sie den versteckten Geheimnissen des Rollenspiels auf die Spur kommen. Als Zugabe gibt's ein riesiges **Risen 2**-Poster, das für jede Menge Piratenflair sorgt. Ebenfalls neu: die Ausgabe 05-06/12 des offiziellen **Runes of Magic**-Magazins. In der Titelstory dreht sich diesmal alles um die kommende Erweiterung Chapter 5. In jedem Heft stecken acht Gratis-Spickzettel zum Herausnehmen und eine persönliche Codekarte, die exklusive Ingame-Items im Wert von 6 Euro freischaltet.
Beide Hefte bekommen Sie ab sofort im gut sortierten Zeitschriftenhandel und natürlich im Online-Shop (shop.pcgames.de).





SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

INHALT 05/12

AKTUELLES ab Seite 8

HARDWARE ab Seite 124

THEMA

MAGAZIN ab Seite 114

SERVICE

VORSCHAU ab Seite 18


Seite 20

CRYSIS 3

Crytek holt zum dritten Mal mächtig aus! PC Games durfte sich den neuen Edelshooter des Frankfurter Entwicklerteams exklusiv anschauen!


Seite 28

DIABLO 3

Letzter Aufruf vor dem Test: Auf 10 Seiten gibt's ein nützliches FAQ, einen Klassen-Überblick mit Tipps, Erklärungen zu den Talenten und dazu einen Bericht über das umstrittene Echtgeld-Auktionshaus. Käufer der DVD- und Extended-Ausgabe finden hier außerdem unsere riesige **Diablo**-Enzyklopädie auf 32 Seiten!



Seite 114

ab Seite 84



RISEN 2: DARK WATERS

Piranha Bytes hat den Kurs geändert – abseits des klassischen Fantasy-Settings verdingt sich der namenlose Held jetzt als Pirat. Wie gut das funktioniert, verrät unser ausführlicher Test.



LEGEND OF GRIMROCK

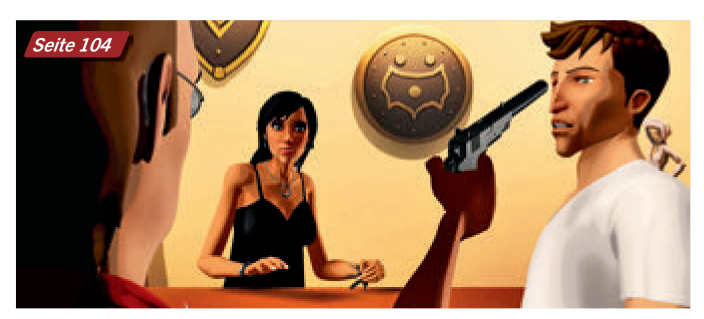
Fans typischer Dungeon-Crawler-Spiele der Marke **Eye of the Beholder** bekommen Nachschub.



RIDGE RACER: UNBOUNDED

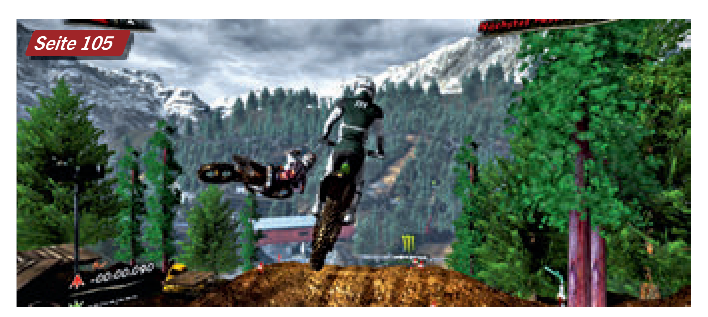
Reichen ein großer Name, zerstörbare Streckenobjekte und ein Editor, um im Rennspiel-Genre an der Spitze mitzufahren?

SPIELE IN DIESER AUSGABE



DER FALL JOHN YESTERDAY

Das neue Adventure der Pendulo Studios (**Runaway**) macht ernst. Aber richtig. Mit satanischen Sekten und einem Helden, der an Amnesie leidet.



MUD

Das Motocross-Spiel kommt mit offizieller Lizenz, Tricksystem und abwechslungsreichen Strecken. Aber kann es auch spielerisch überzeugen?



CONFRONTATION

Ein figurenbasiertes Strategiespiel, das sich wie ein Online-Rollenspiel-Raid anfühlt? Klingt toll. Aber ist es das auch?



MEMENTO MORI 2

Der zweite Teil der Abenteuer von Lara und Max besticht erneut mit opulenter Optik. Ob auch die Rätsel passen, verraten wir im Test.

VOLLVERSION auf DVD

Torchlight



FAKTEN ZUM SPIEL IM ÜBERBLICK:

- Unkompliziertes Action-Rollenspiel von **Diablo**-Miterfinder Max Schaefer
- Motivierende Hack&Slay-Mechanik: Gegner verhauen, Erfahrungspunkte sammeln, Helden mit immer mächtigeren Gegenständen ausrüsten
- Drei spielbare Klassen: Zerstörer, Bezwingerin, Alchemist
- Zwei tierische Begleiter: Katze und Hund
- Komplexes Fähigkeitensystem mit insgesamt neun Skill-Bäumen
- Zufallsgenerierte Levels und Ausrüstungsgegenstände
- Vier Schwierigkeitsgrade plus Hardcore-Modus mit permanentem Charaktertod
- Einfache Bedienung mit zahlreichen Komfortfunktionen



Hans Haudrauf: Der Zerstörer

Der Krieger nutzt Rundumschläge, stürmt in Gegnerhorden hinein oder löst mit Tritten ein Erdbeben in der Nähe aus. Idealerweise hält er in jeder Hand eine Waffe (Schwert, Axt, Streitkolbe, etc.), während Sie mit ihm die riesigen Feindmassen (Skelette, Dämonen, Echsenkrieger, Schleimmonster und so weiter) totklicken. Eine mitreißende Geschichte erleben Sie dabei nicht. Es geht schlicht und ergreifend darum, alle Fieslinge in den Katakomben der Stadt Torchlight auszurotten.

Sarah Schieß-mich-tot: Die Bezwingerin

Sie ziehen den Fernkampf dem Handgemenge in der ersten Reihe vor? Dann dürfte Sie die Schützin interessieren, die neben Pfeil und Bogen auch Musketen sowie Pistolen benutzt. Spezialangriffe wie Querschläger, Schockfalle oder Pfeilhagel lichten die Gegnerreihen.



Anton Arkan: Der Alchemist

Die **Torchlight**-Variante des klassischen Magiers brutzelt Feinde mit Blitzen, Feuerlanzen und knisternden Flammensäulen. Zur Unterstützung beschwört der Alchemist Golems und hilfsbereite Kobolde. Lustiges Detail: Für die deutsche Sprachausgabe des Charakters zeichnet der ehemalige PC-Games-Redakteur Christian Schlütter mit seiner durchdringenden Stimme verantwortlich.

INSTALLATIONSANLEITUNG

- Legen Sie Seite 1 der DVD ins Laufwerk ein.
- Klicken Sie im automatisch aufgerufenen Menü unter dem Punkt „Vollversion" auf „Details" und dann auf „Starten".

SYSTEMANFORDERUNGEN

- **Minimum:** CPU mit 800 MHz, 512 MB RAM, Geforce 2/Radeon 7200
- **Empfehlenswert:** Core 2 Duo E6300/Athlon X2 5000+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870

TORCHLIGHT 2



Torchlight besitzt keinen Mehrspielermodus. Den enthält erst der Nachfolger, der im 2. Quartal 2012 erscheint.

Für **Torchlight 2** verspricht Entwickler Runic Games eine dreimal so große Spielwelt wie im Vorgänger, inklusive Arealen unter freiem Himmel. Diese erkunden Sie mit einer von vier frischen Klassen – wahlweise auch im Netzwerk oder online. Die Partien unterstützen maximal acht Spieler.

Vorstellungen der besten Fan-Mods finden Sie in der PC Games Extended ab Seite 176.

Rex und Luna: Die Tierbegleiter

Zu Spielbeginn entscheiden Sie sich zwischen zwei Haustieren: Hund und Katze folgen dem Helden auf Schritt und Tritt und greifen automatisch Feinde an. Praktisch: Auf Knopfdruck bringt der Gefährte überzählige Ausrüstung selbstständig in die Stadt und kehrt kurz darauf mit dem Verkaufserlös zurück. Tolle Idee: In unterirdischen Seen gefangene Fische verfüttern Sie an Ihr Haustier. Das verwandelt sich anschließend für kurze Zeit in ein Monster und erhält dadurch einen Bonus auf seine Kampfwerte.



Fundstücke

Beute existiert in fünf Farben und Qualitätsstufen: Weiß (normal), Grün (magisch), Blau (selten), Gelb (einzigartig) und Violett (Teil eines Sets).

Inventar

Items sowie Heil- und Manatränke landen im Rucksack. Mit Schriftrollen öffnen Sie ein Stadtportal und identifizieren magische Gegenstände vor deren Verwendung.

Schnellzugriffsleiste

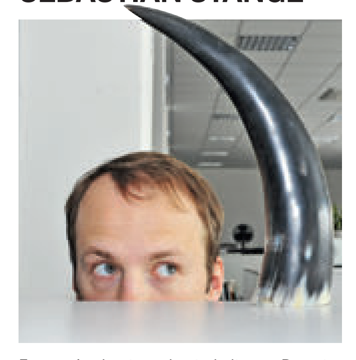
Die Tasten 1 bis 0 belegen Sie frei mit Tränken und erlernten Fähigkeiten. Ihre Hauptangriffe lösen Sie mit den beiden Maustasten aus; per Tab-Taste wechseln Sie bei Bedarf zu einer dritten Schlagart.



„Wollen Sie das Projekt *Sebastian Stange lebt 2012 gut* finanzieren?“

Hurra, wir haben einen neuen Trend: Crowdfunding! Wie viele erfolgreiche Kickstarter-Projekte beweisen, können Spiele auch ohne große Publisher finanziert werden. Und zwar indem Spieler per Vorkasse zusammenlegen oder gar größere Beträge spenden. Das klingt zunächst einmal super! Denn ohne dieses Modell wären ein neues **Wasteland** oder das **Double Fine Adventure** wohl nie möglich. Doch ich spiele mal den Skeptiker und erspähe einige Probleme. Zum einen muss ein solches gruppenfinanziertes Projekt erst einmal fertig und gut werden. Nur weil Studio XY eine tolle Idee hat und damit jede Menge Kleininvestoren findet, heißt das noch lange nicht, dass Spiel Z auch fertiggestellt, geschweige denn gut wird. Und wie stark können die Investoren die Inhalte bestimmen? Sollten sie das können? Zudem grämt mich, dass es keine Gewinnbeteiligung für Unterstützer solcher Projekte gibt. Ich bin gespannt, wie sich das Thema mit der Zeit entwickelt!

HORN DES MONATS*
SEBASTIAN STANGE



Es war eine bunte und unterhaltsame Reportage, die Sebastian Stange in der letzten Ausgabe zur Entwickler-Konferenz GDC 2012 ablieferte. Doch er beging einen peinlichen Fehler: Er verpasste der Entwicklerlegende John Romero den Vornamen Rohn. Und das sorgte in der Redaktion sogleich für einen Sturm der Entrüstung. Tja… der liebe ~~Rohn~~ John hat hier seine Fans!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

MASS EFFECT 3

Erweiterte Endsequenz als Gratis-DLC

Ein Kritikpunkt der Fans am Ende: Im Spielverlauf getroffene Entscheidungen wirken sich nur geringfügig auf den Schluss aus.

Die Diskussionen währten lang und wurden emotional geführt; jetzt zieht Bioware endlich einen Schlussstrich unter die Kontroverse zum **Mass Effect 3**-Ende. Vielen Spielern missfiel der Schlussakt der dreiteiligen Rollenspielsaga: Zuvor getroffene Entscheidungen wirkten sich kaum auf die Endsequenz aus und der Schluss kam zu abrupt. Mit dem **Extended Cut**-DLC erscheint im 2. Quartal 2012 ein Bündel an erweiterten Zwischensequenzen und Epilogszenen, das Bioware allen **Mass Effect 3**-Käufern kostenlos zur Verfügung stellt. Die grundsätzliche Aussage des Endes ändert sich dadurch jedoch nicht. Bioware betont, dass das Studio „weiterhin auf die künstlerischen Entscheidungen im Spiel stolz ist“ und mit dem DLC lediglich das Verlangen der Fans nach einem runderen Abschluss des Rollenspiels befriedigen möchte.

Fast untergegangen in der Diskussion um das erweiterte Ende ist die Veröffentlichung eines anderen Gratis-Downloads: Mit dem **Resurgence Pack** hat Bioware den Mehrspielermodus seines Action-Rollenspiels Anfang April um sechs neue Charaktermodelle (unter anderem Geth-Roboter und Kroganer-Krieger), zwei frische Maps und ein halbes Dutzend zusätzlicher Waffen ergänzt. ❑

Info: www.masseffect.com

Peter meint: Wie Bioware nach der Veröffentlichung des Spiels von den Fans in Geiselhaft genommen wurde, halte ich für bedenklich. In der Diskussion um das Finale zeichnet sich eine neue Kultur des Meckerns ab; Käufer fordern ihr vermeintliches Recht zur Mitbestimmung ein, drohen mit Klagen oder Boykotten. Und das alles wegen der simplen Endsequenz eines Spiels. Da gibt es in Politik und Wirtschaft deutlich wichtigere Aufregerthemen!



Die Idee, dass die Leiche eines Gottes die Spielwelt wie ein Gebirge in zwei Hälften teilt, ist originell und reizvoll.

PROJECT RPG

RPG made in BRD

Der polnische Publisher City Interactive (**Sniper**-Reihe) und das Frankfurter Entwicklerstudio Deck13 (**Ankh**, **Jack Keane**) arbeiten an einem neuen, bislang noch namenlosen Rollenspiel. Tomasz Gop, ehemals Senior Producer von **The Witcher 2**, wird das Projekt leiten. Im neuen RPG soll vor allem der Skill der Spieler gefordert werden. Die Spielwelt ist durch die tausend Jahre alte Leiche eines Gottes in zwei grundverschiedene Bereiche geteilt. Sie müssen sich für einen entscheiden! ❑

Info: www.deck13.com

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 12/11	Wertung: 94
2	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
3	Mass Effect 3	Electronic Arts	Test in 04/12	Wertung: 90
4	Assassin's Creed: Revelations	Ubisoft	Test in 12/11	Wertung: 88
5	League of Legends	GOA	Test in 13/09	Wertung: 78
6	Minecraft	Mojang	Test in 01/12	Wertung: –
7	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision	Test in 12/11	Wertung: 90
8	Starcraft 2: Wings of Liberty	Blizzard	Test in 09/10	Wertung: 90
9	World of Warcraft: Cataclysm	Blizzard	Test in 12/10	Wertung: 91
10	Star Wars: The Old Republic	Electronic Arts	Test in 01/12	Wertung: 89

KICKSTARTER

Spielespenden reißen nicht ab

Crowdfunding – also über Spendenplattformen wie Kickstarter von Privatpersonen finanzierte Projekte – stößt in der Spielebranche weiter auf viel Gegenliebe. Kult-Entwickler Tim Schafer und sein **Double Fine Adventure** legten den Grundstein, inzwischen machen Nachahmer nahezu täglich Schlagzeilen. Die Spendenbereitschaft ist ungebrochen – für spannende Ideen wie die Neuauflage des **Fallout**-Vorläufers **Wasteland** haben Fans in kürzester Zeit ein Vielfaches des veranschlagten Ziel-Budgets gespendet. Zu Beginn bescheidene Projekte erhalten dank des Überschusses weitere Inhalte sowie aufwendigere Musik und eine Vollvertonung. Neben den oftmals betont traditionellen Spielkonzepten locken die privaten Geldgeber personalisierte Preise. Unter anderem bieten die Hersteller speziell angefertigte Gemälde oder die Umsetzung der eigenen Person als Spielfigur an. ❑

Info: www.kickstarter.com



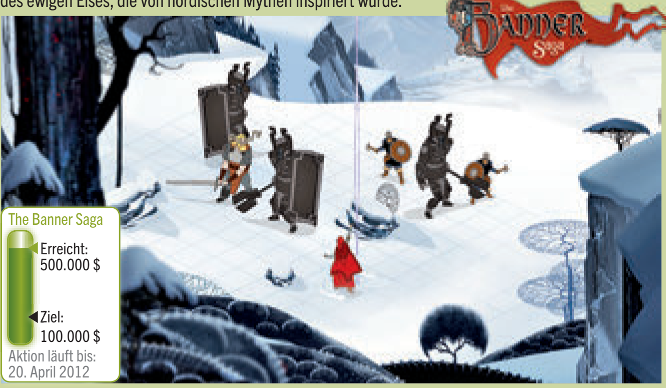
WASTELAND 2
Fallout: New Vegas-Entwickler Obsidian Entertainment arbeitet ab sofort zusammen mit Inxile Entertainment an **Wasteland 2.** Mit Inxiles Brian Fargo und Chris Avellone sowie Tim Cain von Obsidian arbeiten nunmehr drei Veteranen des legendären Rollenspiel-Studios Interplay (**Fallout**, **Planescape: Torment**, **Baldur's Gate**) an der Fortsetzung des Endzeit-RPGs aus dem Jahre 1988.





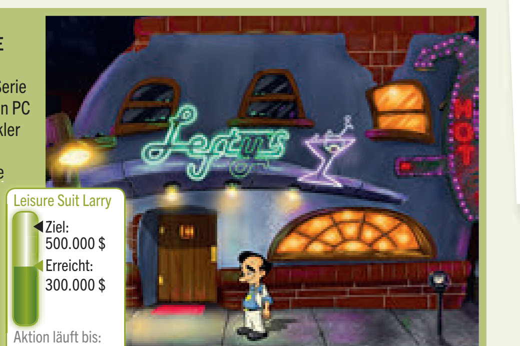


THE BANNER SAGA
Das neue Studio Stoic, gegründet von drei Ex-Bioware-Mitarbeitern, werkelt an diesem vielversprechenden Rundentaktik-Rollenspiel-Mix. Sie führen Ihren Wikingerstamm gegen böse Mächte ins Feld, treffen in Dialogen Entscheidungen, die sich auf den Spielverlauf auswirken, und erforschen eine Welt des ewigen Eises, die von nordischen Mythen inspiriert wurde.



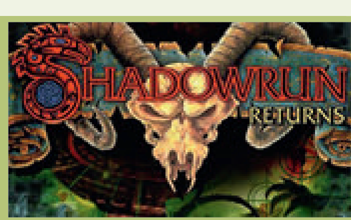
The Banner Saga
Erreicht: 500.000 $
Ziel: 100.000 $
Aktion läuft bis: 20. April 2012

LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS
Die schlüpfrige Adventure-Serie um Larry Laffer kehrt auf den PC zurück! Die Original-Entwickler um **Larry**-Erfinder Al Lowe werkeln an einer Neuauflage des ersten Teils aus dem Jahr 1987, versehen mit moderner Zeichentrick-Optik und komplett vertonten Dialogen. Im Erfolgsfall will das Entwicklerteam Replay Games auch die restlichen **Larry**-Abenteuer als HD-Version veröffentlichen.




Leisure Suit Larry
Ziel: 500.000 $
Erreicht: 300.000 $
Aktion läuft bis: 2. Mai 2012

SHADOWRUN RETURNS
Jordan Weisman persönlich, der Erfinder des Cyberpunk-Fantasy-Rollenspielsystems **Shadowrun**, und Entwickler Hairebrained Schemes arbeiten an einer rundenbasierten 2D-Spielumsetzung der 23 Jahre alten Vorlage. Die Aufträge, die Ihre Heldengruppe erledigt, spielen sich wie im Original gleichzeitig auf der physischen und der astralen Ebene, den dämonischen Metaebenen sowie in einer digitalen Matrix ab; verschiedene Charakterklassen haben Zugriff auf unterschiedliche Ebenen. Das Spiel soll zwei große Städte-Hubs und sogar einen Missionseditor beinhalten.



Shadowrun Retuns
Erreicht: 890.000 $
Ziel: 400.000 $
Aktion läuft bis: 29. April 2012



TURRICAN SOUNDTRACK ANTHOLOGY
Komponist Chris Hülsbeck plant die Neuveröffentlichung seines gefeierten Soundtracks zum Actionspiel **Turrican** (1990). Das neu abgemischte Album soll auch zusätzliche Stücke enthalten, aufgenommen mit dem WDR-Radio-Orchester. Im Interview zeigt sich der Musiker begeistert von der Idee, eine mögliche **Turrican**-Fortsetzung – finanziert über Kickstarter – mit dem Soundtrack zu versorgen: „Dafür wäre ich sofort Feuer und Flamme!" Im Moment hofft er aber erst einmal, dass er die Summe zusammenbekommt, die er für die Produktion seines Albums veranschlagt. Hülsbeck: „Wir müssten um die 1.400 Leute für das limitierte und nummerierte Album-Box-Set zusammenbekommen."
Info: www.turricansoundtrack.com



Turrican S.A.
Ziel: 75.000 $
Erreicht: 0 $
Aktion läuft bis: unbekannt

CAPTIVATE 2012: LOST PLANET 3 UND RESIDENT EVIL 6

Zombies und eiskalte Action

Im Rahmen der Hausmesse Captivate in Rom stellte der japanische Hersteller Capcom zwei neue Actionspiele vor, die auch für den PC erscheinen. Mit Teil 3 kehrt die **Lost Planet**-Serie zu ihren Schnee-und-Eis-Wurzeln zurück. Der Titel ist ein Prequel zu Teil 1 und erzählt die Geschichte des Minenarbeiters Jim, der mit seiner Mech-Fördermaschine Thermalenergie auf dem eisigen Planeten E.D.N. III abbaut. Ebenfalls wieder mit von der Partie: die außerirdischen Akriden-Aliens, die Sie in actionreichen Gefechten bekämpfen. **Lost Planet 3** soll Anfang nächsten Jahres erscheinen. Auch zum Survival-Horror-Spektaktel **Resident Evil 6** gab es in Rom erstmals Spielszenen zu sehen. Anders als bei **Lost Planet 3** (Xbox 360) präsentierten die Entwickler das Spiel sogar auf PC. In **Resi 6**, das wie Teil 5 auch einen Koop-Modus bietet, erwarten Sie drei Kampagnen mit neuen und alten Serien-Helden. Die Kämpfe gegen Zombies und andere Mutanten sollen deutlich actionreicher ausfallen als bei den Vorgängerspielen und machten schon jetzt einen sehr guten Eindruck. ❑

Info: www.capcom-europe.com



◀ Makaber: Als wir unser Hotelzimmer in Rom das erste Mal betraten, fanden wir dort einen blutverschmierten **Resident Evil 6**-Pullover mit einem Polaroid und einem Abschiedsbrief.

▼ Untot und Spaß dabei: die **Resi 6**-Chefentwickler zeigten uns, dass sie gute Zombies abgeben würden.

Wolfgang meint: Bei **Lost Planet 3** bin ich guter Hoffnung, dass die Entwickler von Spark Unlimited (**Turning Point**) auf dem richtigen Weg sind und den schwachen zweiten Teil der Serie vergessen machen. Über **Resident Evil 6** muss man nicht viele Worte verlieren: Das wird trotz Durchschnittsgrafik der Oberhammer!





Der Held von **Lost Planet 3**, Minenarbeiter Jim, erforscht die eisigen Weiten des Planeten E.D.N. III und schlägt sich mit Akriden-Aliens herum.

CAPCOM CAPTIVATE 2012 ROME



Die Zombies sind zurück und sie haben dazugelernt: Die Untoten in **Resident Evil 6** benutzen Waffen und sind deutlich agiler als früher.

Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
▶	A Game of Dwarves	Aufbau-Strategie	Paradox Interactive	2012
Seite 76	Air Conflicts: Pacific Carriers	Arcade-Simulation	Bitcomposer	3. Quartal 2012
Seite 38	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	2012
	Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft	30. Oktober 2012
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	4. Quartal 2012
	Baldur's Gate Enhanced Edition	Rollenspiel	Overhaul Games	2. Quartal 2012
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	19. Oktober 2012
Seite 70	Borderlands 2	Ego-Shooter	2K Games	21. September 2012
	Brothers in Arms: Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
	Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	Activision	November 2012
	Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic	14. September 2012
▶	Civilization 5: Gods & Kings	Runden-Strategie	2K Games	22. Juni 2012
	Command & Conquer: Generals 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2013
Seite 106	Confrontation	Echtzeit-Strategie	Dtp Entertainment	20. April 2012
	Counter-Strike: Global Offensive	Ego-Shooter	Valve	Nicht bekannt
Seite 20	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	2013
	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	29. Juni 2012
Seite 60	Dark Souls	Action-Rollenspiel	Namco Bandai	24. August 2012
	Das Testament des Sherlock Holmes	Adventure	Dtp Entertainment	25. Mai 2012
Seite 104	Der Fall John Yesterday	Adventure	Crimson Cow	30. April 2012
Seite 28	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	15. Mai 2012
	Dirt Showdown	Rennspiel	Deep Silver	Mai 2012
▶	Dishonored	Action-Adventure	Bethesda	2012
	Doom 4	Ego-Shooter	id Software	Nicht bekannt
	Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
Seite 44	DSA: Demonicon	Adventure	Kalypso Media	1. Quartal 2013
▶	DSA: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	22. Juni 2012
	Dungeonland	Action	Paradox Interactive	2012
	Dungeons & Dragons: Neverwinter	Rollenspiel	Atari	4. Quartal 2012
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	3. Quartal 2012
Seite 48	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	6. September 2012
▶	Game of Thrones	Rollenspiel	Dtp Entertainment	Juni 2012
	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver	3. Quartal 2012
▶	Ghost Recon: Future Soldier	Action	Ubisoft	15. Juni 2012
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Ncsoft	2012
	Hitman: Absolution	Action	Square Enix	2012
	Insane	Action	THQ	2014
	Inversion	Action	Namco Bandai	8. Juni 2012
▶	Iron Front: Liberation 1944	Taktik-Shooter	Deep Silver	25. Mai 2012
Seite 56	Jack Keane 2	Adventure	Astragon	3. Quartal 2012
Seite 98	Legend of Grimrock	Rollenspiel	Almost Human	11. April 2012
	Legends of Pegasus	Strategie	Kalypso Media	2. Quartal 2012
▶	Lego Batman 2: DC Super Heroes	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	Juni 2012
	Lego Der Herr der Ringe	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	3. Quartal 2012
▶	Lost Planet 3	Action	Capcom	2013
	Max Payne 3	Action	Rockstar Games	1. Juni 2012
	Mechwarrior Online	Action	Piranha Games	2012
	Mechwarrior Tactics	Runden-Strategie	Infinite Game	2012
	Medal of Honor: Warfighter	Ego-Shooter	Electronic Arts	25. Oktober 2012
Seite 108	Memento Mori 2	Adventure	Dtp Entertainment	20. April 2012
	Metal Gear Rising: Revengeance	Action	Konami	2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	1. Quartal 2013
Seite 52	Micky Epic 2	Action-Adventure	Disney Interactive	26. September 2012
Seite 105	MUD: FIM Motocross World Championship	Rennspiel	Dtp Entertainment	20. April 2012

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
	Omerta: City of Gangsters	Strategie	Kalypso Media	4. Quartal 2012
▶	Orcs Must Die! 2	Action	Robot Entertainment	2012
	Planetside 2	MMO-Ego-Shooter	Sony Online Entertainment	Nicht bekannt
Seite 94	Port Royale 3	Wirtschaftssimulation	Kalypso Media	4. Mai 2012
	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2012
Seite 78	Prototype 2	Action	Activision	27. Juli 2012
	Rainbow 6: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft	2013
	Red Frontier	Echtzeit-Strategie	Paradox Interactive	2012
▶	Resident Evil 6	Action	Capcom	2. Oktober 2012
	Resident Evil: Operation Raccoon City	Action	Capcom	18. Mai 2012
Seite 102	Ridge Racer: Unbounded	Rennspiel	Namco Bandai	30. März 2012
Seite 86	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Deep Silver	27. April 2012
	Shootmania: Storm	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
	SimCity	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	2013
	Sleeping Dogs	Action	Square Enix	3. Quartal 2012
Seite 74	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	Daedalic	3. Quartal 2012
	South Park: The Game	Rollenspiel	THQ	3. Quartal 2012
	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	29. Juni 2012
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	2012
	Star Trek	Action	Namco Bandai	1. Quartal 2013
▶	Street Fighter X Tekken	Beat'em-Up	Capcom	11. Mai 2012
▶	Test Drive: Ferrari Racing Legends	Rennspiel	Bigben Interactive	Juni 2012
▶	The Amazing Spider-Man	Action	Activision	29. Juni 2012
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	19. Juni 2012
	The Showdown Effect	Action	Paradox Interactive	3. Quartal 2012
	The Walking Dead	Adventure	Telltale Games	April 2012
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	3. Quartal 2012
	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	2. Quartal 2012
	Warhammer 40.000: Dark Millennium	Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
	Warlock: Master of the Arcane	Runden-Strategie	Deep Silver	2. Quartal 2012
	Wildstar	Online-Rollenspiel	Ncsoft	2012
▶	Worms Revolution	Strategie	Nicht bekannt	4. Quartal 2012
Seite 66	World of Warcraft: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Blizzard	2012
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2012
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2013
	XCOM: Enemy Unknown	Strategie	2K Games	2012



THQ hat das „Online" aus dem Spieletitel gestrichen. Aus dem einstigen Online-Rollenspiel wird ein Solospiel mit optionalem Mehrspielermodus.

Auch mit Patch 3.0 breiten Daevas ihre Flügel aus und tragen epische Schlachten in Atreia aus.

DAS AION-KOMPENDIUM

In unserer Gratis-Beilage erfahren Sie alles Wissenswerte rund um das Thema Aion.

Im Booklet, das diesem Heft beiliegt, finden Sie wichtige Informationen, die Ihnen die ersten Schritte in der Welt Atreia erleichtern. Sie wollen sich sofort in das Abenteuer **Aion** stürzen? Kein Problem! Laden Sie den Spiel-Client einfach kostenlos unter www.aionfreetoplay.com/pcgames herunter und legen Sie sofort los!

Gratis-Beilage: AION FREE-TO-PLAY!
PLUS: Codekarte im Heft für ein exklusives Miol
Jetzt FREE-TO-PLAY
AION FREE-TO-PLAY
- Tutorial: Die ersten Schritte
- Die Fraktionen und Klassen
- Quests, Dungeons und Raids
- Player vs Player
- Handwerk und Miols
- Das kommt mit Patch 3.0

Ein Haus bauen, einen Baum pflanzen … Bald können Sie sich in **Aion** ein eigenes Heim errichten.

Aion: Patch 3.0

Seit Ende Februar 2012 können Sie das Online-Rollenspiel **Aion** ganz ohne Anschaffungskosten oder monatliche Gebühren herunterladen und spielen. Damit Sie auch in Zukunft keine Langeweile befürchten müssen, kommt in diesem Frühling das erste sehr umfangreiche Inhaltsupdate für das Spiel. Der Patch 3.0 bringt nicht nur eine Erhöhung der maximalen Charakterstufe von 55 auf 60, sondern natürlich auch zwei neue Gebiete, in denen Daevas in Zukunft zahlreiche Abenteuer bestreiten. **Tiamandara und Sarpan** heißen die zwei neuen Zonen. Erledigen Sie die Aufgaben, die Sie dort erwarten, um den neuen Höchstlevel zu erreichen.

Wer lieber mit seinen Freunden in die Schlacht gegen die computergesteuerten Monster zieht, statt Atreia auf Solopfaden zu erkunden, freut sich auf ganze sechs neue Instanzen. Fünf der sogenannten Verliese sind für Spielergruppen vorgesehen, in einem kommen Sie auch allein zurecht. Das Gruppenspiel von **Aion** ist auf kleine Gruppen von sechs Spielern oder auf große Raids mit 12 bis 48 tapferen Helden ausgelegt.

Da die bisher umfangreichste **Aion**-Erweiterung viele neue Herausforderungen mit sich bringt, brauchen Sie auch mehr Fertigkeiten, damit Sie Kämpfe auch weiterhin schnell für sich entscheiden. Wer mit Patch 3.0 seinen Klassenlehrer besucht, hat die Möglichkeit, sich weiterbilden zu lassen und sein Zauber-Repertoire zu erweitern.

Wer genug von den Kämpfen gegen fiese Monster oder gegen andere Spieler im Abyss hat, sollte eine neue Quest abschließen, die mit Patch 3.0 für Charaktere ab Stufe 21 verfügbar ist. Nachdem die Quest erledigt ist, bekommt Ihr Charakter sein eigenes Stadthaus, das Sie nach Ihrem Gusto einrichten und verschönern können.

Wem das schlichte Stadthaus nicht ausreicht, der hat die Möglichkeit, sein Heim zu verändern, indem er neue Gebäudetypen über Auktionen freischaltet. Dazu gehören unter anderem ein Einzelhaus, eine Luxusunterkunft oder sogar ein ganzes Anwesen. Auch hier können Sie sich beim Einrichten so richtig austoben. ❑

SPIELEN SIE AION 3.0 SELBST!

Auf der Role Play Convention in Köln wird der kommende Inhaltspatch präsentiert und Sie können ihn selbst testen!

Das umfangreiche Inhaltsupdate 3.0 ist noch nicht online. Wer nicht auf den Start warten will, hat auf der Role Play Convention (RPC) die Möglichkeit, den kommenden Patch selbst anzuspielen. Die Messe, bei der sich alles um das Thema Rollenspiele dreht, findet am 5. und 6. Mai 2012 in Köln statt.
Am Gameforge-Stand in Halle 10.2 wird der **Aion**-Patch 3.0 vorgestellt. Nicht nur 24 Spielstationen erwarten neugierige Fans, sondern auch zahlreiche Merchandise-Artikel, die unter den Fans verteilt werden.
Wer sich das Spiel erst nur ganz entspannt anschauen will, kann das natürlich auch tun. Gameforge zeigt die neuen **Aion**-Inhalte nicht nur auf der Hauptbühne der RPC, sondern auch auf der Bühne der Kollegen von buffed.

GRATIS-CODE FÜR EIN EXKLUSIVES PET!

Miols sind treue Begleiter in Aion, die nicht nur süß aussehen, sondern auch ihrem Besitzer helfen. Wir schenken Ihnen ein eigenes Haustier!

Wenn Sie den Code einlösen, den Sie auf der Karte zwischen Seite 74 und 75 dieses Heftes finden, erhalten Sie das besondere Miol „Fies Poroco“. Das süße Tierchen macht Ihnen Geschenke, wenn Sie beim Füttern seinen Geschmack treffen. Fies Poroco ist wählerisch, doch bekommt er etwas Leckeres, bedankt er sich mit Mana- oder Verzauberungssteinen bei seinem Besitzer.



Dieses niedliche Tierchen ist Ihr neuer Begleiter.

Sie können Ihren persönlichen Code im Aion-Shop einlösen. Besuchen Sie dazu shop.aionfreetoplay.com und befolgen Sie die Anweisungen auf unserer Code-Karte. Jeder Code ist individuell und kann daher nur einmal pro Account eingelöst werden.

Persönliche Codekarte
AION FREE-TO-PLAY
XXXXXX-XXXXXXX

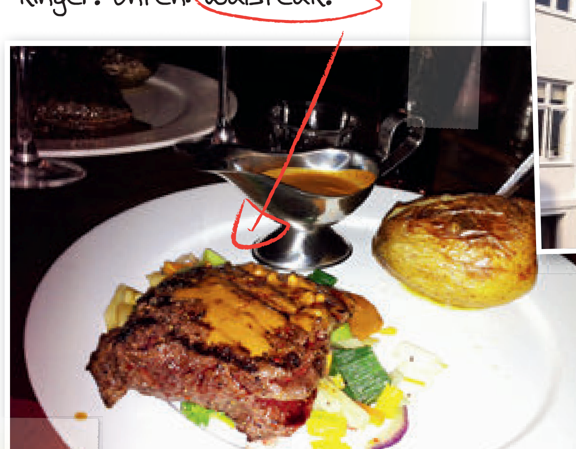
Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Spielen und Schreiben. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahren Sie auf dieser Doppelseite.

Feuer, Eis und Dosenbier

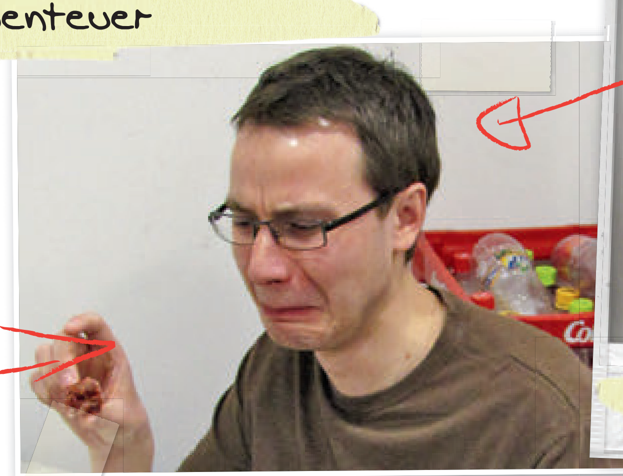
Ende März düste Robert nach Island. ISLAND! Zum Eve-Online-Fanfest. Dort ist es zwar kalt, aber dafür gibt es viel zu entdecken. Lustige Strassennamen zum Beispiel. Oder lustige Biernamen. Humor ist wohl die isländische Art, das kalte Wetter zu ertragen. Da leben übrigens nur 300.000 Einwohner. Auf der ganzen Insel! Eve Online hat lustigerweise mehr Abonnenten. Diese witzigen Wikinger. Unten: Walsteak.





Das PC-Games-Wurst-Abenteuer

Eine Wahnsinns-Idee, Herr Schütz: Auf seine Anregung hin bestellte die halbe Redaktion selbst zusammengestellte Mettwürste auf www.meine-mettwurst.de Einige Wurstkombinationen waren ... gewagt. Kollege Dominik Schmitt reagierte angemessen.





Wer hat sich das bitte ausgedacht?!

Peter testete für diese Ausgabe Risen 2. Deshalb schickte Publisher Deep Silver eine dicke Piratenkiste mit Schoko-Dublonen, einer Risen-2-Figur, einem Piraten-Tabaksbeutel (!) und einer Flasche Rum (!!). Dass Alkohol und Peter nicht kompatibel sind, konnten die Spender ja nicht wissen. Wir machen dann Fotos, sobald Peter sich am Rum versucht. Das wird nicht schön.



... und ne Buddel voll Rum!

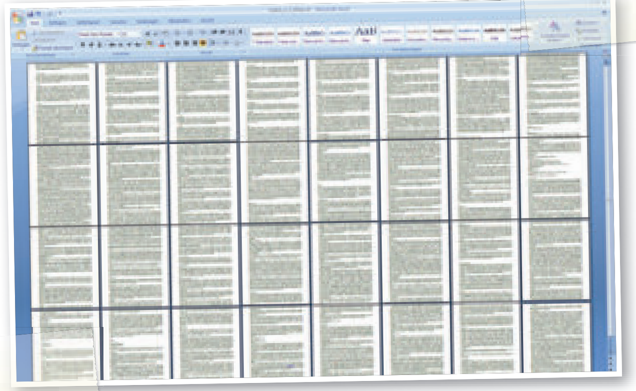
Einstand am Schiessstand



Unser neuer Kollege Christian Weigel dachte wohl, er würde einen entspannten Bürojob annehmen. Von wegen. Sein erster Ortstermin war auf einem Schiessstand in Hamburg, zum Rumballern. Den Gehörschutz durfte er behalten. Für laute Redaktionsmeetings.

Diablo ist die Hölle, sagt Felix

"Mach ein Booklet zu Diablo 3", war die Ansage. "Wird erledigt", sagte Felix. Heraus kamen 38 Word-Seiten. Das sind 117.362 Zeichen feinstes Diablo-Wissen. Vollkommen wahnsinnig, der Kerl.



Ein Alien in Texas



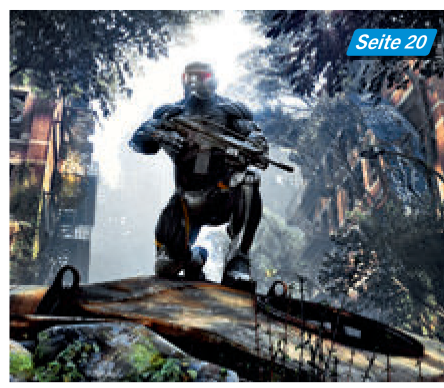
Der Toni mag Shooter, aber kein Fleisch. In Texas, bei Entwickler Gearbox, gab es beides. Einen ausführlichen Blick auf Aliens: Colonial Marines und jeden Abend fette texanische Küche. Nun, man kann ja nicht alles haben.

VORSCHAU 05 | 12

INHALT

ACTION
CRYSIS 3

Der Kampf um New York geht weiter: Wir haben uns den dritten Teil des optisch beeindruckenden Shooters exklusiv in Frankfurt angesehen. Kann **Crysis 3** den Vorgänger toppen?


Seite 20

ACTION-ROLLENSPIEL
DIABLO 3


Seite 28

Endspurt! Unsere letzte, große Preview zu **Diablo 3** fasst alle wichtigen Infos zusammen, liefert praktische Tipps für den Einstieg und erklärt das umstrittene Auktionshaus. So sind Sie bestens gerüstet für Blizzards Höllenspiel!

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 13.04.12)

1. **DIABLO 3**
Action-Rollenspiel | Blizzard
Termin: 15. Mai 2012
2. **ASSASSIN'S CREED 3**
Action-Adventure | Ubisoft
Termin: 30. Oktober 2012
3. **GRAND THEFT AUTO 5**
Action-Adventure | Rockstar Games
Termin: Nicht bekannt
4. **RISEN 2: DARK WATERS**
Rollenspiel | Deep Silver
Termin: 27. April 2012
5. **GUILD WARS 2**
Online-Rollenspiel | Ncsoft
Termin: 2012
6. **FAR CRY 3**
Ego-Shooter | Ubisoft
Termin: 6. September 2012
7. **MAX PAYNE 3**
Action | Rockstar Games
Termin: 1. Juni 2012
8. **STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM**
Echtzeit-Strategie | Blizzard
Termin: 2012
9. **BIOSHOCK INFINITE**
Ego-Shooter | 2K Games
Termin: 19. Oktober 2012
10. **BORDERLANDS 2**
Action-Rollenspiel | 2K Games
Termin: 21. September 2012

NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, verwenden wir ab sofort ein neues Artikelformat: den PC-Games-Vortest! Dieser bietet Ihnen deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir Ihnen hier:

Einschätzungsgrundlage
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

Positives & Negatives
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lesen Sie im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

Spielspaß-Prognose
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Testzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnetes Produkt" *Stefan Weiß*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene **Sims**-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN
+ Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
+ Die strategische und die diplomatische Komponente sorgt für mehr Spieltiefe als in den vorigen **Sims**-Spielen.
+ Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
− Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
− Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf „Knopfdruck".
− Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0  100

„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem feisten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in **Die Sims: Mittelalter**. Ich bin überrascht, wie gut das **Sims**-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. **Sims**-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.

GESTALTE DEINE WELT!

Folge den Spuren von Ogrest!
Bestimme die Zukunft deiner Nation!
Bewahre oder zerstöre das Ökosystem!
In WAKFU bestimmst DU!

WAKFU®

taktisches, rundenbasiertes MMORPG

eine lebendige Welt mit einzigartigem Humor

12 Charakterklassen

ein dynamisches Ökosystem

JETZT KOSTENLOS MITSPIELEN!

www.WAKFU.com





Crysis 3

Von: Robert Horn

Zum dritten Mal macht ein Typ im Nanoanzug sich daran, die Welt von Aliens zu befreien.



DAS IST NEU:

- Spielt 20 Jahre nach **Crysis 2**
- Schauplatz ist das zerstörte New York, das von der Natur zurückerobert wurde
- Neue Anzug-Funktion: Hacken
- Neuer alter Held: Prophet
- Prophet kann jetzt auch Alien-Waffen benutzen
- Neuer Gegnertyp: Scorcher
- Prophet benutzt einen Bogen zum lautlosen Kämpfen

Kaum ist der Frieden hergestellt, geht er auch schon wieder kaputt, das zarte Ding. Das ist bei zankenden Geschwistern der Fall, keifenden Eheleuten, schlecht gelaunten Bahnangestellten, bei hochrangigen Politikern und oft auch beim Besuch des Stammtischs einmal in der Woche. In Computerspielen und anderen Unterhaltungsmedien ist der Weltfrieden wohl am häufigsten in Gefahr, denn all den virtuellen Invasoren, Aggressoren, Imperatoren, Despoten und Diktatoren liegt er nicht besonders am Herzen. Wie langweilig wäre es doch, wenn Frieden herrschen würde! Schließlich wollen wir ja höchstpersönlich die Welt retten, den globalen Krieg verhindern oder wenigstens selbst bestreiten (und gewinnen!) und am Ende mit cooler Siegerpose die Lösung aller Probleme (wirklich aller!) verkünden, die Jungfrau küssen und das Lösegeld kassieren.

Um so etwas zu er- und vor allem zu überleben, sind virtuelle Helden gefragt, gestählte Kämpfer, todesmutig und kaltblütig, gesegnet mit ausreichend Feuerkraft, überragenden Reflexen und überlegener Technik. Helden, die mal eben so die Welt retten, haben immer genau das Spielzeug dabei, das ihnen am Ende den entscheidenden Vorteil (und somit die zu küssende Jungfrau) verschafft. John hatte in den Filmen sein Rambo-Messer. Daniel LaRusso, der Karate Kid, hatte seinen Kranich-Kick. Herr Schwarzenegger hatte sowieso immer irgendwas (im Zweifelsfall voluminösere Oberarme) und Bilbo Beutlin hatte

Mit dem Bogen gegen einen Ceph Devastator? Funktioniert, wenn man an die Pfeile mit explosiver Spitze gedacht hat.

seinen besten Freund Samweis. Das Musterbeispiel für Helden-Gadgets aber hat Crytek erfunden.

Der silbrig-schwarz glänzende Ganzkörperanzug, der Nano-Suit, ist ein Wunder der Technik. Das Hightech-Monster wurde zum Star der **Crysis**-Reihe, zum mehrfachen Weltenretter und zum ultimativen Must-have für jede Auseinandersetzung mit angriffslustigen Außerirdischen. Der Nano-Suit war so cool, dass die Träger dieses Wunderdings beinahe unwichtig wurden.

Nun ist es endlich so weit. Der Nano-Anzug kehrt zurück. Und mit ihm Alien-Invasoren, zerstörte Städte, C.E.L.L.-Gemeinheiten und eine Welt am Rande des Untergangs. Denn die Erfinder des Nanoanzugs haben die Erde der Zukunft düster entworfen. **Crysis** Teil 1 – da begann alles – spielt im Jahr 2020 und die Welt ist noch in Ordnung. Zumindest fast, denn auf einer kleinen, sonnigen Insel irgendwo im chinesischen Meer rumort es. Nordkoreanische Truppen besetzen das Eiland, dort gefangene amerikanische Wissenschaftler rufen per Funk um Hilfe. Ein Spezial-Team wird entsandt, alle in das Markenzeichen der Serie, den stromlinienförmigen Nanoanzug gehüllt.

Als Kämpfer Nomad stellten sich die Spieler damals der Bedrohung durch die Asiaten und später durch unvermittelt auftauchende Außerirdische, die Ceph, entgegen. Mit **Crysis** erschuf das deutsche Entwicklerstudio Crytek ein weltweit beachtetes Werk, das nicht nur mit seiner Bombastgrafik von sich reden machte. Im Mittelpunkt des Spielgeschehens standen schon damals zwei Dinge, die sich auch in **Crysis 3** wiederfinden: spielerische Freiheit mit Sandbox- und Open-World-Elementen und der vielgepriesene Nano-Wundermantel, der jedes Gefecht zu einer Spielwiese kreativer Herangehensweisen machte.

Die Funktionen des Spezialanzuges erlaubten es dem Träger nämlich, sich unsichtbar zu machen, schneller zu rennen, mehr Treffer wegzustecken oder stärker zu werden – zumindest, solange die Energie des Anzugs nicht verbraucht war. Durch simples Kombinieren dieser Kräfte konnten Spieler sich ihren ganz eigenen Weg bahnen und Situationen nach ihren Vorstellungen meistern. Die taktischen Kniffe, die der Nano-Anzug erlaubte, verliehen

DAS NEUE HEIM DER CEPH

Um der Bedrohung durch die Außerirdischen Herr zu werden, baute man riesige Kuppeln: Die Nano-Domes



Ganze Städte verschwanden unter den gewaltigen Kuppeln, die die Überreste der Ceph-Armeen unter Kontrolle halten und den gefährlichen Manhattan-Virus an seiner Ausbreitung hindern sollen. **Crysis 3** spielt im sogenannten Liberty-Dome in Manhattan.

Wie die Welt außerhalb der gewaltigen Kuppeln aussieht, wissen wir noch nicht. Das Geschehen in **Crysis 3** dreht sich um Ereignisse im New Yorker Dome, 20 Jahre nach den Ereignissen von **Crysis 2**. Was die Ceph innerhalb der Domes hält, darüber können wir nur spekulieren.



NEUE TRICKS IN DER KISTE

Eine Fortsetzung braucht naturgemäß neue Waffen und coole Features. Ein paar wenige sind für Crysis 3 schon bekannt:

DER BOGEN

Prophets ultramoderner Bogen hat einige Besonderheiten. So kann der Held damit aus dem Tarnmodus heraus schießen, ohne dabei entdeckt zu werden. Außerdem hat das Ding eine automatische Nachladefunktion.

MUNITION

Die Pfeile des Superbogens rüsten Sie mit unterschiedlichen Spitzen, etwa EMP- oder Explosivgeschossen aus.

DER NANO-ANZUG

Nur eine neue Funktion des Nano-Anzugs ist bisher bekannt: Der Träger kann nun feindliche Elektronik hacken und damit etwa gegnerische Abwehrtürme dazu bringen, auf ihre eigenen Leute zu feuern.

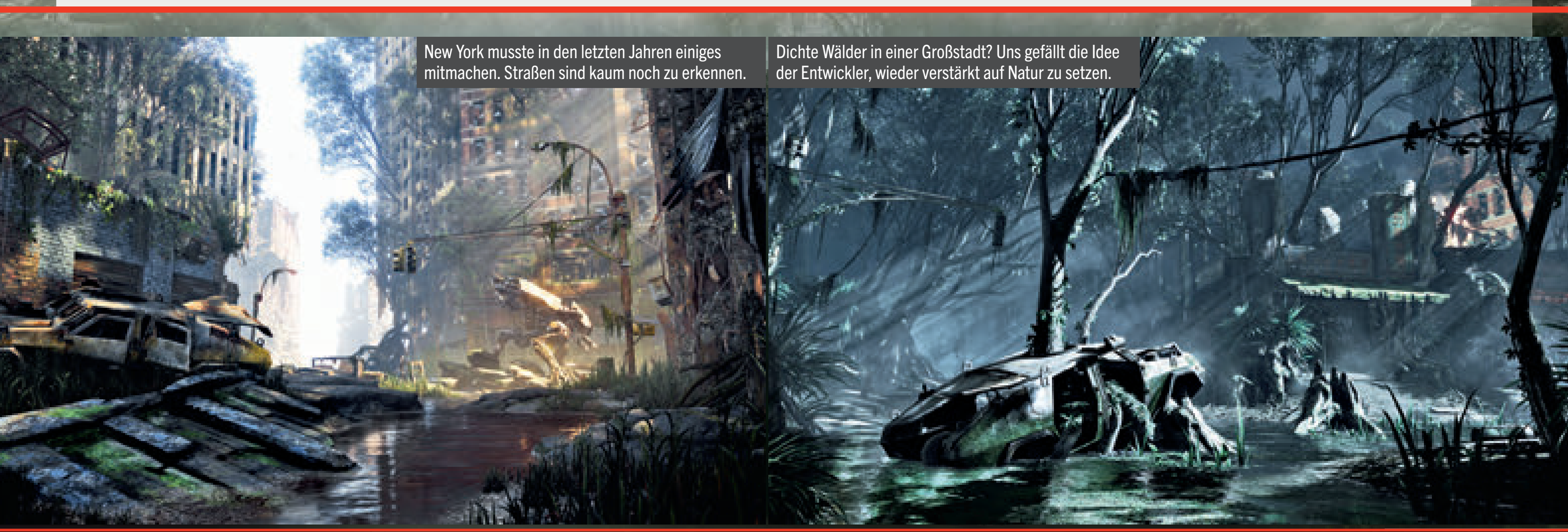
Wie einst John Rambo schwört nun auch Held Prophet auf einen Hightech-Bogen zum lautlosen Ausschalten.

dem ansonsten sehr direkten Shooter eine wohltuende Tiefe. Am Ende von **Crysis** war die Invasion der Aliens nicht wirklich gestoppt – der Krieg gegen die Ceph sollte vielmehr globale Ausmaße annehmen. Die Geschichte von Nomad, seinem Chef Prophet und Kollege Psycho wird übrigens in einer sechsteiligen Comic-Reihe weitererzählt, die einige Lücken in der Hintergrundgeschichte schließt.

Crysis 2 brachte einige radikale Änderungen mit sich. Die wohl wichtigste war die Abkehr vom tropischen Dschungel-Setting hin zu einer Stadt im Belagerungszustand. In New York wollten die Entwickler die Geschichte der Ceph-Invasion weitererzählen. Auch wenn die kaputten Straßen und zerbombten Häuser von New York zu spannenden Versteckspielen einluden, gab es doch eine Menge Fans, denen ein erneutes Inselparadies-Thema lieber gewesen wäre. Zudem war **Crysis 2** linearer als sein Vorgänger und verzichtete zugunsten einer Konsolen-Umsetzung auf allzu hardwarehungrige Extras. Storytechnisch setzte der Shooter auf einen neuen Helden, Alcatraz, der zu Beginn den Nano-Anzug vom sterbenden Prophet übernimmt. Auch hier wurden die Ceph (die ein neues Aussehen spendiert bekommen hatten) am Ende zwar zurückgedrängt, besiegt waren sie jedoch immer noch nicht. Ob sich das in Teil 3 ändern wird?

Crysis 3 spielt 20 Jahre nach seinem Vorgänger. Die Welt ist eine andere geworden. Zwar gelang es, die Ceph einigermaßen in Schach zu halten, doch gibt es noch immer jede Menge von ihnen. Kurzerhand entschloss man sich dazu, die schlimmsten betroffenen Gebiete einfach mit einer riesigen Kuppel zu versiegeln. Diese Nano-Domes gibt es nun überall auf der Welt, was sich im Inneren genau abspielt, weiß außer C.E.L.L., die die Dinger gebaut haben, aber eigentlich niemand. Die C.E.L.L. Corporation hatte übrigens schon im zweiten Teil ihre schmutzigen Finger im Spiel.

Die Nano-Domes sind Cryteks erster Schritt, um eine neue Spielwelt zu erschaffen und vielleicht einen alten Fehler auszubügeln. Denn viele Fans hielten den Entschluss, **Crysis 2** in eine Großstadt zu verlegen, für grundlegend falsch. Die Serie ist schließlich für üppigen, grafisch imposanten Dschungel berühmt, während in einer Metropole der Anteil an Flora doch recht überschaubar ist. Crytek argumentierte damals mit Schlagwörtern wie „Großstadtdschungel" und dem neuen Feature „vertikales Gameplay", also dem Spiel mit unterschiedlichen Höhen. In der Tat sah das zerstörte New York in **Crysis 2** beeindruckend aus und überraschte mit einer unerwarteten Wildheit, mit tiefen Schluchten, Wasserfällen und einer gelungenen Atmosphäre. An das imposante Dschungel-Erlebnis aus **Crysis** reichte diese Version von New York dennoch nicht heran. In **Crysis 3** wird sich das nun ändern. Die Entwickler rudern aber nicht zurück, sondern verbinden sozusagen das Beste aus zwei Welten: Die Handlung spielt noch immer im zerstörten New York, doch die 20 Jahre Zeitunterschied haben die Natur zurückgebracht: Überall wuchern Pflanzen, Moos bedeckt Gebäude, Bäume wachsen in den Himmel und Gras bricht durch die Asphaltbeläge der Straßen. Die



New York musste in den letzten Jahren einiges mitmachen. Straßen sind kaum noch zu erkennen.

Dichte Wälder in einer Großstadt? Uns gefällt die Idee der Entwickler, wieder verstärkt auf Natur zu setzen.

Natur erobert sich ihr Territorium zurück und sie tut das in einem rasend schnellen Tempo. Mit diesem Kniff erschaffen die Entwickler urbane Regenwälder und vermischen geschickt die Dschungelatmosphäre aus **Crysis 1** mit dem Schauplatz aus Teil 2. Mit typischer Crytek-Bescheidenheit reden die Entwickler in diesem Zusammenhang von den „sieben Weltwundern“. Das klingt hochtrabend, bedeutet aber nur, dass es sieben verschiedene Interpretationen dieses urbanen Regenwaldes geben wird. Sie stapfen also nicht nur durch eine immergleiche grüngraue Dschungelgroßstadthölle, sondern werden verschiedene Arten von verwilderter Natur-Beton-Mischung erleben: Mal kämpfen Sie sich in einem sumpfigen Feuchtgebiet durch hüfthohes Wasser, dann wieder breiten sich riesige, savannenartige Graslandschaften vor Ihnen aus. Diese Abwechslung klingt vielversprechend; ein **Crysis 3** braucht eben neben Nano-Anzug und fiesen Aliens vor allem eine atemberaubende und ungewöhnliche Kulisse. Die sieben Weltwunder werden diesen Zweck mit Sicherheit erfüllen.

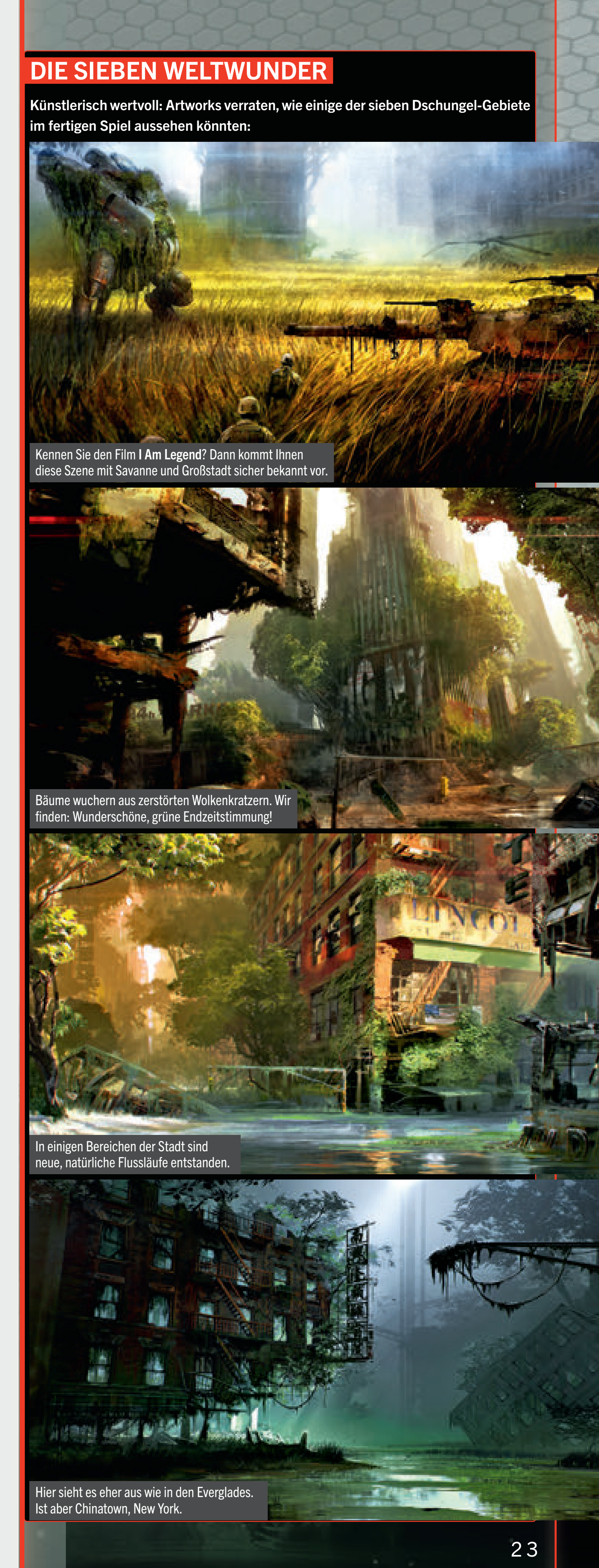
Bisher haben wir Ihnen noch gar nicht verraten, wer dieses Mal in den Nano-Anzug schlüpfen wird, um sich mal wieder mit Außerirdischen und bösen Söldnern zu prügeln. Die Enthüllung der Entwickler, dass dieses Mal der Kämpfer Prophet im Mittelpunkt der Ereignisse stehen würde, hat uns auf jeden Fall gehörig verblüfft. Denn Prophet, das haben viele von Ihnen sicherlich selbst am Bildschirm erlebt, sollte eigentlich tot sein. Er nimmt sich zu Beginn von **Crysis 2** das Leben, da er unrettbar am Manhattan-Virus erkrankt war – einer Seuche, die die Ceph im Kampf gegen die Menschen eingesetzt hatten. Den fortschrittlichen Nano-Anzug 2.0 trug daraufhin ein Soldat namens Alcatraz. Prophets Geist jedoch steckte immer noch irgendwie in dem Anzug (fragen Sie uns nicht, wie das gehen soll!), sodass wir uns vorstellen können, dass der „neue“ Prophet eine Mischung der beiden Helden sein könnte. Die Entwickler schweigen zu diesem Thema natürlich. So früh in der Entwicklung will man spannende (und verwirrende!) Details nicht preisgeben.

An Prophets Seite findet sich übrigens kein Geringerer als Raubein Psycho. Den bärbeißigen Engländer kennen Sie vielleicht noch aus Teil 1. Sein Charakter war so beliebt, dass ihm die Entwickler damals ein eigenes Add-on spendierten. In **Crysis 3** kehrt er zurück und kämpft an der Seite des nichttoten Prophet gegen die Ceph im New-York-Nano-Dome, dem sogenannten Liberty-Dome. Dort ist es verdächtig ruhig. Die eingeschlossenen Außerirdischen haben schon seit Jahren keinen Versuch mehr unternommen, die Barriere zu durchbrechen, sondern verhalten sich friedlich in ihrem Reservat – für widerliche, machthungrige Invasoren etwas zu friedlich!

Wir erleben Prophet in den Häuserschluchten Manhattans, als er versucht, dem Geheimnis der Domes auf den Grund zu gehen. Über Funk kommuniziert er mit Psycho, dessen schnoddriges Englisch sofort ins Ohr geht. Prophet selbst ist gerade einer Gefangenschaft entkommen, wer seine Häscher waren, will uns Crytek aber noch nicht verraten.

Die ersten bewegten Bilder von **Crysis 3** lassen unsere Augen groß werden. Das Spiel sieht (mal wieder) verblüffend gut aus! Klar hatten wir ein optisch beeindruckendes Baller-Abenteuer erwartet, aber das Szenario, das wir erblicken, wirkt so wunderbar stimmig und zur Serie passend, dass wir uns am liebsten sofort selbst auf die Nano-Socken machen und die Umgebung erkunden würden. Das Szenario wirkt, als hätten die Entwickler die zerstörten Straßenzüge von New York aus **Crysis 2** mit einer Vegetationsgranate in ein Stück Amazonas-Dschungel verwandelt. Wir erleben Prophet inmitten von Hochhaustrümmern, verrosteten Straßenschildern und zerfallenen Läden. Er steht knietief in sumpfigen Wasser, Moos bedeckt in der Nähe liegende Trümmerteile.

Prophet bewegt sich vorsichtig. Er will nicht entdeckt werden. Durch ein zerschossenes Fenster blickt er ins Freie, wo Ceph-Patrouillen die Straßen kontrollieren. Über ihnen schwebt ein riesiges Alien-Raumschiff. Wir fragen uns unwillkürlich, was die Außerirdischen im Liberty Dome hält. Ausreichend Feuerkraft, um diesem Gefängnis zu entkommen, hätten sie augenscheinlich. Entdeckt zu werden wäre für Prophet fatal, also nutzt er die wohl bekannteste Funktion seines Nano-Anzugs und wird vor



DIE SIEBEN WELTWUNDER

Künstlerisch wertvoll: Artworks verraten, wie einige der sieben Dschungel-Gebiete im fertigen Spiel aussehen könnten:

Kennen Sie den Film **I Am Legend**? Dann kommt Ihnen diese Szene mit Savanne und Großstadt sicher bekannt vor.

Bäume wuchern aus zerstörten Wolkenkratzern. Wir finden: Wunderschöne, grüne Endzeitstimmung!

In einigen Bereichen der Stadt sind neue, natürliche Flussläufe entstanden.

Hier sieht es eher aus wie in den Everglades. Ist aber Chinatown, New York.

FEUER UNTER DEM NANO-HINTERN

Einen neuen Gegnertypen hat Entwickler Crytek bisher vorgestellt. Begrüßen Sie bitte recht freundlich den Scorcher.

FLAMMENBESTIE

Der Scorcher ist der Ausputzer unter den Ceph-Einheiten. Er wird besonders dazu eingesetzt, enge Räume und unzugängliche Gebiete auszuräuchern und potenzielle Feinde aufzuschrecken. Die Flächenangriffe des Scorcher sind gerade in Gebieten mit vielen Feinden eine echte Gefahr. Dafür hält der Flammenwerfer nicht besonders viel aus.



Auch wer unsichtbar ist, kann brennen: Einige Funktionen des Nano-Anzugs sind gegen den Scorcher nutzlos.

unseren Augen unsichtbar. Aus einem Loch im Gebäude schleicht er nach draußen. Hier wird uns die ganze morbide Schönheit des zerstörten und überwucherten New York bewusst. Die Szenerie erinnert an postapokalyptische Schauplätze aus Filmen und gefällt uns deutlich besser als der schnöde Betondschungel aus **Crysis 2**. In den Straßen, die nahezu komplett unter Wasser stehen, patrouillieren die aus dem Vorgänger bekannten Ceph-Einheiten. Prophet nutzt ein Spezialfernglas, um sich wichtige Informationen über Anzahl und Bewaffnung seiner Gegner anzeigen zu lassen. Je länger er dabei ein einzelnes Ziel anvisiert, desto detaillierter werden die Daten. Die taktische Planung vor jedem Scharmützel ist also auch in **Crysis 3** eine Option. Nach der kurzen Spähaktion geht es ans Eingemachte: Prophet nähert sich lautlos einem einzelnen Grunt (das ist der Soldaten-Typus der Extraterrestrischen) und zückt seinen Bogen.

Moment. Bogen? Ja, eine der neuen Waffen, mit denen Sie gegen die Ceph in den Krieg ziehen werden, ist ein ultramoderner Kampfbogen. Das mag zu Beginn seltsam klingen, denn wer sich unsichtbar machen kann und mittels Supertechnik irre Dinge vollbringt, der braucht zum Siegen doch keinen billigen Stock mit einer Schnur dran, oder? Nun, doch. Denn Prophets Bogen erlaubt ihm nicht nur das lautlose Ausschalten von Gegnern, sondern er kann auch direkt aus dem Unsichtbarkeitsmodus seines Anzugs feuern, ohne dabei enttarnt zu werden! Und genau das tut er in der von uns beschriebenen Szene. Mit einem gut gezielten Pfeil fällt er den Ceph direkt vor ihm und schleicht weiter.

In der Nähe entdeckt der Held große Geschütztürme, die die Ceph zur Sicherung des Gebietes aufgestellt haben. An dieser Stelle erleben wir eine neue Funktion des Nano-Anzugs: Das Wunderding kann nun nämlich feindliche Elektronik aushebeln. Soll heißen: Prophet hackt den Abwehrturm und programmiert ihn um, sodass dieser nun das Feuer auf die eigenen Reihen eröffnet. Auch wenn wir das schon aus jeder Menge anderer Spiele kennen (zum Beispiel **Deus Ex: Human Revolution**), so macht es doch immer wieder Spaß, auf diese Art den Gegner zu ärgern! Wir hoffen, dass man die Hack-Funktion in **Crysis 3** zu kreativeren Zwecken als nur zum Umprogrammieren von Türmen nutzen kann. Details dazu gibt es in diesem frühen Stadium der Entwicklung – der Shooter erscheint irgendwann 2013 – aber noch nicht.

Plötzlich tauchen schwebende Kugeln vor dem Kämpfer auf. Diese Aufklärungsdrohnen der Ceph können die Tarnfähigkeit des Nano-Anzugs aushebeln ... Prophet wird entdeckt. Sofort wechselt der Held die Munition an seinem Bogen aus: Neben der Standard-Pfeilspitze gibt es noch eine Vielzahl anderer

CRYTEKS NEUES STUDIO

Die ursprünglich in Coburg ansässigen Entwickler sind vor Kurzem innerhalb von Frankfurt am Main in ein neues, topmodernes Büro umgezogen. Genug Platz für die 120 Crytek-Angestellten. Das neue Studio befindet sich übrigens zentral in der Frankfurter Innenstadt – ein ausdrücklicher Wunsch der Mitarbeiter.





Die Szenerie des mit Pflanzen überwucherten New York wirkt beinahe idyllisch, wäre da nicht der Typ mit der Knarre.

„Wir sind extrem ambitioniert, was die PC-Fassung anbelangt."

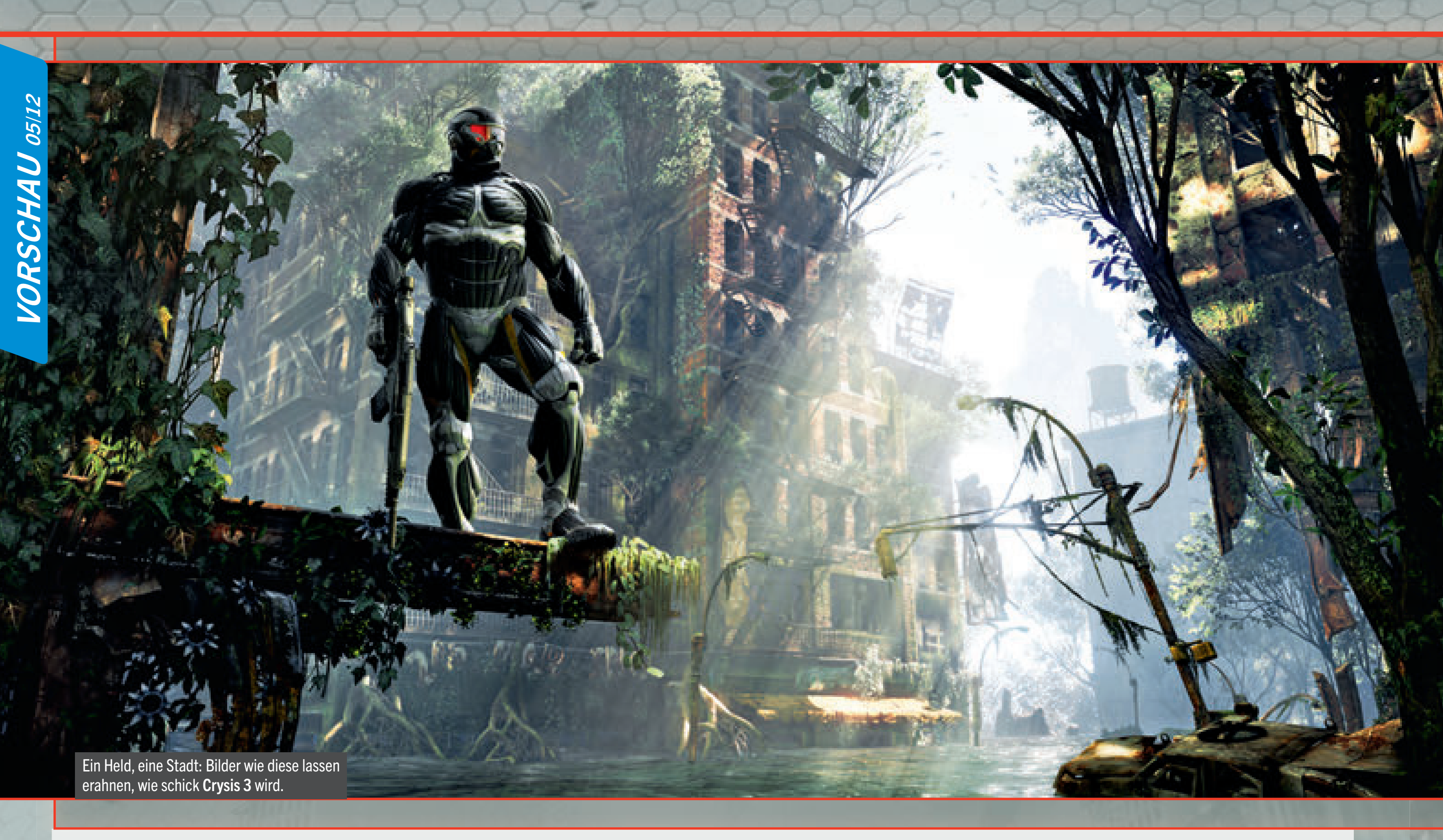

Jan Lechner, Senior Development Director


Rasmus Hojengaard, Senior Creative Director

PC Games: Wie lange arbeitet ihr bereits an **Crysis 3**?
Lechner: „Die Planungen für Teil 3 laufen eigentlich schon seit der Fertigstellung von **Crysis 2**. Natürlich haben wir erst eine kleine Pause eingelegt, aber dann zügig mit den Arbeiten am Nachfolger begonnen."
Hojengaard: „Die Frage ist, was man als Anfang bezeichnet. Ist es, wenn man das erste Artwork malt, das erste Polygon erschafft oder vielleicht schon, wenn man sich erste Konzepte überlegt? Wir haben uns lange vor der ersten Programmierarbeit konzeptionelle Gedanken über das Setting gemacht."
PC Games: Hat **Crysis 2** ein für euch zufriedenstellendes Ergebnis erzielt?
Hojengaard: „Es lief sehr ordentlich und wir haben viele Einheiten verkauft. Natürlich könnte das Ergebnis immer noch besser sein. Man will ja immer neue Maßstäbe setzen – nicht unbedingt nur in finanzieller Hinsicht, sondern auch bezüglich des Erfolgs bei den Kritikern und Fans. Wir haben wie schon nach dem Release von **Crysis 1** viel dazugelernt. Das gesammelte Feedback und unsere eigenen, neuen Ideen fließen nun in Teil 3 ein."
Lechner: „Wie Rasmus schon sagt, sind wir sehr zufrieden, da wir mit **Crysis 2** viel erreicht haben. Aber es gibt immer Raum für Verbesserungen. Irgendwann mussten wir einfach aufhören, Dinge ins Spiel zu packen, und diese für den Nachfolger aufheben."
PC Games: Crysis 2 brachte verglichen mit dem Original einige Abwandlungen mit sich. Das Setting war neu, das Gameplay gestaltete sich linearer und die Funktionen des Nanosuits wurden vereinfacht. Steht ihr noch voll hinter diesen Änderungen oder gibt es rückblickend Dinge, die aus eurer Sicht nicht so gelungen sind?
Lechner: „Ich würde lügen, wenn ich sagen würde, die gäbe es nicht [lacht]. Bei der Überarbeitung der Anzug-Funktionen haben wir aber definitiv die richtige Richtung eingeschlagen. Nicht nur hinsichtlich der besseren Zugänglichkeit, sondern auch bezüglich der Vielseitigkeit. Der Spieler konnte sich wesentlich besser an verschiedene Situationen anpassen und schneller darauf reagieren. Zwar gibt es Leute mit sehr schnellen Fingern, die das auch in **Crysis 1** hinbekommen, wir wollten es aber in Teil 2 vereinfachen und Dinge zusammenführen. Hinzu kommt ja noch die Möglichkeit, die Anzug-Fähigkeiten auszubauen und an den eigenen Spielstil anzupassen. Davon abgesehen würde ich nicht sagen, dass wir etwas grundlegend falsch gemacht haben. Uns war bewusst, dass der Schauplatz New York eine große Herausforderung darstellt. Nicht nur, weil die Stadt so gut wie jeder kennt und man hier nichts verbocken darf, sondern auch, weil es nicht einfach war, das Sandbox-Gameplay von Teil 1 in eine urbane Umgebung zu transferieren. Der Dschungel hat uns die Arbeit deutlich leichter gemacht. Ich würde also nicht sagen, dass es eine falsche Entscheidung war, aber es wurde letztlich schwieriger, als wir zunächst angenommen hatten."
Hojengaard: „Was ich wirklich interessant finde, ist die Bereitschaft von Crytek, manchmal wirklich große Risiken einzugehen. Hier wird einfach Vollgas gegeben. In anderen Spielreihen, wie etwa bei **Call of Duty**, wird von Nachfolger zu Nachfolger nur sehr wenig geändert, während sich lediglich die Technik weiterentwickelt. Crytek tickt da anders. Erst liefert man ein fantastisches Erlebnis auf einer Tropeninsel und dann ... BOOM! ... geht's nach New York. Aus solchen kreativen Schwenks lernt man eine ganze Menge. Die gesammelten Erfahrungen hinsichtlich Spielmechanik und Umgebung versuchen wir nun in **Crysis 3** zusammenzuführen."
PC Games: War diese Zusammenführung von Dschungel und Stadtgebiet eher kalkuliert, um Fans beider Teile gleichermaßen anzusprechen, oder war es tatsächlich eine kreative Entscheidung?
Hojengaard: „Man muss einerseits auf seine Community hören und andererseits aber auch an seinen eigenen Ideen festhalten. Die Balance ist wichtig. Aus der Schnittmenge heraus entsteht dann ein gutes Spiel."
Lechner: „Es ging uns darum, die Stärken beider Vorgänger in Teil 3 zu kombinieren. Der urbane Dschungel ist also durchaus aus einem kreativen Prozess heraus entstanden und nicht nur aus bloßem Kalkül."
PC Games: Ihr sagtet, dass es immer Raum für Verbesserungen gäbe. Worauf liegt bei der Entwicklung von **Crysis 3** denn das Hauptaugenmerk?
Hojengaard: „Da kann man einige Dinge nennen. Am wichtigsten ist für uns eine größere Spielwelt mit mehr spielerischen Möglichkeiten. Also das horizontale Gameplay aus Teil 1, kombiniert mit der Vertikalität aus **Crysis 2**. Ein anderer wichtiger Aspekt ist das Equipment, welches dem Spieler zur Verfügung steht. Also nicht nur mehr, sondern auch unterschiedlichere Waffen wie der Bogen und diverse Alien-Knarren. Dritter wichtiger Punkt ist die Story. Sie muss all die anderen Dinge zusammenhalten, um ein rundes, in sich geschlossenes Spielerlebnis zu bieten."
Lechner: „Kontext ist uns sehr wichtig. Jede Aktion des Spielers ist irgendwie mit der großen Sache verknüpft. Uns ist wichtig, dass der Spieler nicht nur gewisse Dinge tut, sondern auch weiß, warum er sie tut. Story und Gameplay sind eng verbunden, verstärken sich gegenseitig und gehen fließend ineinander über. In diesem Punkt haben wir echt viel dazugelernt. Wir wollen nicht fünfzehn Dinge gleichzeitig erzählen, sondern uns auf gewisse Ereignisse beschränken. Wenn der Spieler dann diese epischen Momente erlebt – und glaubt mir, von diesen wird es viele im Spiel geben – dann versteht er sie nicht nur besser, sie bedeuten ihm auch mehr."
PC Games: Apropos Story. Prophet kehrt zurück?
Lechner: „Korrekt!"
PC Games: Wie ist das möglich? Der ist doch tot!
Lechner: „Ja, da gibt es einiges, über das wir noch nicht reden. Mysteriöses, Intrigen – das wird interessant, bleibt aber vorerst geheim."
PC Games: Die Spielfigur trägt in **Crysis** immer einen Helm, man sieht nie das Gesicht. Verschenkt man dadurch nicht viel Identifikationspotenzial? Alcatraz, Prophet ... ist doch letztlich egal, wer drinsteckt, oder?
Lechner: „Das kommt ganz auf die Ausführung an. Es gibt viele erfolgreiche Spiele mit Helm tragenden Helden – wie beispielsweise das **Halo**-Franchise. Aber, wenn der Spieler keine Bindung zur Figur aufbaut, bedeutet das, dass die Reaktionen der anderen Charaktere im Spiel einfach schlecht sind. Wichtigster Punkt für uns: Man hört die Spielfigur jetzt reden – ein riesiger Unterschied zu **Crysis 2**. Er hat klare Absichten und Meinungen und die werden auch ganz klar in den Vordergrund gerückt. Wenn dann das Sounddesign und die Reaktionen der anderen Figuren hinzukommen, dann baut man definitiv eine emotionale Bindung auf. Ich habe zum Beispiel ein Problem mit **The Witcher**, denn ich würde meine Haare nie so schneiden wie der Typ in dem Spiel. Es kann also auch Identifikationsprobleme mit sich bringen, wenn man das Gesicht des Helden sieht. Im Endeffekt geht es wie schon gesagt darum, wie das Ganze inszeniert ist. Dieses Problem haben Ego-Shooter allgemein, mehr als andere Genres, würde ich sagen. Zumal Shooter meist auch nicht sehr storylastig sind – mit Ausnahme von **Half-Life 2** und einigen anderen vielleicht. In **Half-Life 2** sieht man auch nie das Gesicht von Gordon Freeman; er spricht noch nicht mal. Dennoch kann man sich als Spieler absolut in ihn hineinversetzen."
PC Games: Crysis war in technischer Hinsicht bahnbrechend. Wie sieht es da bei Teil 3 aus?
Hojengaard: „Wir sind extrem ambitioniert, was die PC-Fassung von **Crysis 3** anbelangt. Dennoch wird es schwer, einen ähnlichen Quantensprung hinzulegen wie damals. Dennoch haben wir einige interessante Dinge in der Pipeline und experimentieren gerade mit den Möglichkeiten."
PC Games: Spieler lieben Grafikoptionen. Die hat es in Teil 2 kaum gegeben. Wie wir das in **Crysis 3**?
Lechner: „Wie schon erwähnt, hören wir sehr genau auf das Feedback der Spieler und das ist einer der Bereiche, denen wir uns definitiv annehmen werden. Wir wissen, dass gerade die deutsche PC-Spieler-Szene da ganz speziell tickt."



Redakteure Toni Opl (links) und Robert Horn (rechts) gemeinsam mit Rasmus Hojengaard.



Ein Held, eine Stadt: Bilder wie diese lassen erahnen, wie schick **Crysis 3** wird.

Aufsätze, etwa Elektro-Pfeile zum Betäuben menschlicher Gegner. Oder – diese Variante schraubt Prophet gerade auf seinen Bogen – Explosivgeschosse, die gehörig Bums erzeugen. So ausgestattet stellt sich der Soldat den Feinden in den Weg und fegt Gegner mit gezielten Bogenschüssen weg.

Als ihm die Munition ausgeht, erleben wir eine weitere, kleine Neuerung: Prophet schnappt sich eine fremdartige Waffe der Ceph! So etwas ging in vorherigen Teilen nicht, jetzt, so vermuten wir, hat sich der Anzug, der in Teil 2 mit Alien-DNS in Berührung kam, an das fremdartige Material angepasst und erlaubt dem Träger somit, die exotischen Ballermänner der E.T.s zu benutzen. Und so greift Prophet zu einer Plasma-Kanone der Aliens und feuert fleißig Energiekugeln in die Menge der anstürmenden Übeltäter. Das Gameplay wirkt in dieser Szene wie erwartet souverän – Crytek versteht sein Ego-Shooter-Handwerk. Ob die KI einige neue Tricks gelernt hat und was die Alien-Viecher generell auf dem Kasten haben, lässt sich diesen kurzen Szenen noch nicht entnehmen. Die Serie ist aber dafür bekannt, den Spielern nicht blind drauflosballernde Kanonenfutterfeinde vor die Flinte (Verzeihung, Plasma-Kanone) zu werfen, sondern Schießereien zu inszenieren, in denen man gehörig etwas zu tun bekommt. Genau das erwarten wir für **Crysis 3**.

Richtig heftig wird es, als sich Prophet einen dicken, schnöde Ceph-Plasma getauften Schießprügel schnappt. Das Ding wirkt auf uns, als würde jemand mit einem Raketenwerfer im Dauerfeuermodus durch Gegnerhorden pflügen, während ein Erdbeben der Stufe 8 die Umgebung zum Wackeln bringt und im Hintergrund ein Trupp Berufstrommler ein Gratiskonzert veranstaltet. Heftig!

Trotz dieser beeindruckenden Feuerkraft muss Prophet hart ums Überleben kämpfen. Als er, um ein Sekündchen Ruhe zu haben, die Unsichtbarkeit seines Anzugs aktiviert, biegt ein nie gesehener Feind um die Ecke: Der Scorcher ist ein furchterregender Gegner, der mit seinem Flammenatem die Umgebung in Brand setzt und Prophet so immer wieder aus der Deckung treibt. Fans von feurigen Effekten in Spielen, die sich jetzt fragen, ob **Crysis 3** vielleicht ein ähnlich cooles Feuer-Feature wie **Far Cry 2** benutzen wird, können wir nur sagen: Bisher ist davon nichts bekannt, sehr wahrschein-

DIE VOR- UND DAZWISCHENGESCHICHTE

Um die Story der Crysis-Serie vollständig zu verstehen, hilft eine eigene Comic-Reihe.

Die Reihe, die aus sechs zusammenhängenden Bänden besteht, erzählt die Geschichte von Nomad, Psycho, Prophet und Helena Rosenthal zwischen **Crysis 1** und **2**. So erfahren Sie, was Prophet eigentlich auf der Insel getrieben hat, was seine eigentlichen Pläne sind und was aus Ursprungsheld Nomad wird. Allerdings ist die Comic-Reihe in Deutschland nicht leicht zu bekommen. Interessant sind die darin enthaltenen Infos aber allemal, da gerade **Crysis 2** einige markante Story-Lücken aufweist.

Komisch: Man gibt dem Spieler einen Bogen, schon fühlt er sich wie ein Jäger. Genau das wollen die Entwickler auch erreichen: Nun sind Sie mal am Drücker.

lich ist eine Flächenbrandmechanik aber leider nicht. All das Grünzeug brennt wohl auch nicht so gut.

Der Kampf gegen die Ceph endet in unserer Präsentation heftig: Prophet muss sich auf ein Dach zurückziehen und findet dort eine neue Waffe, das Typhoon-Schnellfeuergewehr. Dieses menschengemachte Maschinengewehr feuert hunderte von Patronen in einem Bruchteil von Sekunden ab und könnte sicherlich ebenso gut zum Bäumefällen benutzt werden. Plötzlich dringen von allen Seiten Ceph auf das Dach vor, ein Alien springt Prophet an und entreißt ihm die Waffe (seit wann können die denn so was?!) ... das Bild wird schwarz.

Die Marschrichtung für den dritten Teil der berühmten Shooter-Serie ist somit klar. **Crysis 3** hält sich an die Tugenden der Vorgänger, liefert herausfordernde Schießereien mit gewitzter Gegner-KI, eine einzigartige atmosphärische Optik, die an die Grenzen des derzeit Machbaren stößt und bietet den wohl coolsten Kampfanzug der Videospielgeschichte. Im Gespräch betonten die Entwickler, dass ihnen die vier Bereiche Technologie, Spielwelt, Waffen und Story besonders am Herzen liegen. Fehler, die im zweiten Teil passiert sind, sollen sich nicht wiederholen. Auch wenn **Crysis 3** keine technische Revolution wird wie damals der erste Teil der Serie, wissen die Macher dennoch, dass gerade PC-Spieler ihre Hardware gerne ans Limit bringen und Grenzen austesten. Was wir bisher gesehen haben, hat zumindest optisch schon einmal die Note 1 verdient! Das neue Setting – kaputte Stadt mit überwucherter Natur – gefiel uns sehr gut und wirkte schon jetzt wie aus einem Guss.

Allerdings vermissen wir noch ein wenig mehr „Neues“, denn ein Bogen, ein paar Alien-Waffen und eine neue Anzug-Funktion genügen noch nicht, um **Crysis 3** mit Vorschusslorbeeren zu überschütten. Zum jetzigen Zeitpunkt ist das aber auch nicht nötig, denn bis zur Veröffentlichung im nächsten Jahr bleibt noch genug Zeit, um einen genaueren Eindruck des nächsten großen deutschen Shooters zu bekommen. Wie immer haben die Entwickler noch wirklich coole Features in der Hinterhand und geben sie erst nach und nach preis. Bis dahin müssen wir uns gedulden und eben in den (mittlerweile günstigen) Vorgängern zum wiederholten Mal die Welt retten. Einer muss den Job ja schließlich machen. ❑

„Nano-Dome statt Tropical Islands! Ich freu mich auf den Action-Urlaub.“ *Toni Opl*

Auch wenn es zum jetzigen Zeitpunkt eigentlich noch zu früh für solche Mutmaßungen ist, so glaube ich doch, dass **Crysis 3** das Beste aus den Vorgängern in sich vereinen wird. Im Gegensatz zu Kollege Horn fand ich Teil 2 nämlich überhaupt nicht enttäuschend, sondern spielerisch sogar runder als den Inseltrip. Das neue Setting mit seinen sieben Varianten macht mich deshalb bereits richtig an. Dschungel und doch irgendwie Großstadt, Wolkenkratzer und doch irgendwie Wildnis – die Kombination ist ein genialer Schachzug. Dabei ist es mir fast wurst, ob dies eine kreative oder doch nur kalkulierte Konsequenz ist. In einem anderen Punkt muss ich Robert allerdings recht geben: Eine neue Waffe (Bogen), eine neue Anzugfunktion (Hacken) – da hätte Crytek ruhig ein paar Katzen mehr aus dem Sack lassen können. Außerdem quält mich die Frage, was die schwer bewaffneten Ceph eigentlich in diesen mysteriösen Kuppeln hält? Es bleibt spannend!

EINDRUCK **SEHR GUT**

„Sieben Weltwunder machen noch keine Revolution. NOCH.“ *Robert Horn*



Nach dem für mich enttäuschenden **Crysis 2** war ich gespannt, was die Entwickler für den dritten Teil in petto haben. Das war anfangs ernüchternd: Ein Bogen? Eine neue Anzugfunktion? Und sonst? Gut, gerade bei der ersten Ankündigung von neuen Titeln werden viele Neuerungen noch zurückgehalten, man will ja nicht gleich alles verraten. Und vielleicht muss man sich auch daran gewöhnen, dass die Zeiten der umwerfenden Features, der großen Revolutionen im Genre, einfach vorbei sind. Wirklich gefreut habe ich mich dennoch über das atmosphärische Setting. Das zugewucherte New York sieht so viel toller aus als die Betonwüste aus dem zweiten Teil. Und wer weiß, was Crytek noch in der Hinterhand hat.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Crytek
PUBLISHER: Electronic Arts
TERMIN: 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**



Schon seit Monaten ist die **Diablo 3**-Beta für viele Leute auf der ganzen Welt spielbar. Doch erst ab dem 15. Mai wird sich zeigen, ob die hohen Erwartungen an das Spiel gerechtfertigt waren.

Diablo 3

Von: Felix Schütz und Peter Bathge

Unsere letzte Vorschau zu Diablo 3: Häufige Fragen beantwortet, das Wichtigste zusammengefasst – alles für den perfekten Start in Blizzards Höllenspiel!

Zwölf Jahre liegen zwischen **Diablo 2** und **Diablo 3**. Das allein ist nicht verblüffend, sehr wohl aber die Tatsache, dass in all dieser Zeit praktisch kein Spiel erschienen ist, das **Diablo 2** hätte ablösen können. Bis heute – vielleicht bis zum 15. Mai! – gilt Blizzards Hack&Slay-Oldie als Maß der Dinge, wenn es um süchtigmachende Monsterhatz und Beutejagd geht. **Diablo 3** tritt ein schweres Erbe an.

Das Spiel wird sich erstklassig verkaufen, daran besteht kein Zweifel – schon die Vorbestellerzahlen lassen keinen anderen Schluss zu. Nicht abwegig ist die Vorstellung, dass **Diablo 3** der erfolgreichste PC-Titel des Jahres wird. Sicher ist aber auch: Nicht jeder freut sich auf das Spiel. In den Monaten und Jahren zuvor gab es eine Menge Leute, die es sich zu Aufgabe gemacht hatten, das Spiel lautstark zu kritisieren: Es sei zu vereinfacht, zu bunt, zu platt, außerdem wäre die Online-Pflicht unnötige Gängelei – nur manche der vielen Vorwürfe, die Blizzard im Laufe der Jahre erduldet hat. Wir werden sehen, ob all diese Kritik verstummt oder gar lauter wird, sobald **Diablo 3** erhältlich ist und sich der Nebel aus Meinungen und Eindrücken lichtet. An Vorschusslorbeeren aus der Fachpresse mangelt es **Diablo 3** nicht – die breite Zustimmung der Fans muss es sich aber noch verdienen.

Sollte Blizzards Rechnung aufgehen (alles andere wäre eine Enttäuschung), so wird sich **Diablo 3** vor allem auf hohen Schwierigkeitsgraden als so fordernd und vielfältig entpuppen, dass der Spielspaß über Monate hinweg gegeben sein wird. Immerhin soll **Diablo 3** ein Spiel ablösen, das sich zwölf Jahre lang behauptet hat. Im schlimmsten Fall wird **Diablo 3** ein kurzes, zu stark vereinfachtes Spiel, das nicht die gleiche Suchtwirkung entfaltet wie sein Vorgänger – auch wenn das nach der exzellenten Beta-Version kaum realistisch erscheint.

In diesem Artikel fassen wir das Wichtigste zusammen und geben einen letzten Überblick: Alles, was Sie wissen müssen, um flott ins Spiel hineinzufinden, lesen Sie auf diesen Seiten. Wer tiefer in die Materie eintauchen will und die DVD- oder Extended-Ausgabe gekauft hat, findet auf Seite 37 eine umfangreiche Sonderbeilage rund um **Diablo**.

Und das war's dann mit den Previews! Im nächsten Heft ist es vorbei mit Spekulationen, Hoffnungen und der aufwendigen Erklärung von Spielelementen, die Blizzard eine Woche später eh wieder über Bord wirft. Den nächsten Artikel zu **Diablo 3** lesen Sie in der Test-Rubrik! Nach zwölf Jahren wird es auch verdammt noch mal Zeit. ❑

FAQ: Fragen & Antworten

Verwendet Diablo einen Kopierschutz?
Diablo 3 muss über Blizzards Online-Plattform Battle.net aktiviert werden. Dazu müssen Sie einen kostenlosen Battle.net-Account anlegen. Auch zum Spielen ist eine dauerhafte Internetverbindung nötig. Nach der Aktivierung können Sie den Client beliebig oft über www.battle.net herunterladen, zum Spielen muss der Datenträger nicht im Laufwerk liegen. Ein Weiterverkauf des Spiels ist unmöglich.

Fallen irgendwelche Gebühren an?
Wer sich **Diablo 3** kauft, kann das gesamte Spiel in vollem Umfang nutzen – es gibt keine Monatsgebühren, verpflichtenden Miktrotransaktionen oder versteckte Kosten. Nur wer das möchte, kann Gegenstände über das Auktionshaus handeln – auch gegen echtes Geld. Das ist aber völlig freiwillig und hat keine Auswirkungen auf den Spielerfolg.

Sind DLCs oder Add-ons geplant?
DLCs zu **Diablo 3** sind nicht angekündigt, allerdings haben die Entwickler erklärt, dass sie der Idee nicht abgeneigt sind. Dass es ein Add-on zu **Diablo 3** geben wird, hat Blizzard mehrmals angedeutet, freilich aber noch nicht bestätigt.

Ist die deutsche Version zensiert?
Das Spiel erscheint hierzulande zu 100 % ungekürzt und ist ab 16 Jahren freigegeben.


Das Spiel ist trotz USK 16 auch in Deutschland komplett ungekürzt und fällt recht blutig aus.

Muss ich die Vorgänger eigentlich gespielt haben, um Diablo 3 zu kapieren?
Das erste **Diablo** erschien 1997, das zweite im Jahr 2000 – es wäre heutzutage zuviel verlangt, dass alle Spieler die alten Teile kennen. Aber: **Diablo 3** knüpft an Ereignisse der Vorgänger an, spart daher auch nicht mit Details und Bezügen, die wohl nur Kenner der ersten beiden Spiele wirklich wertschätzen können. Es ist zwar nicht nötig, dass Sie jeden Namen und jeden NPC auswendig kennen, doch wer die Vorgänger gespielt hat, ist im Vorteil. Im Notfall hilft ein Blick ins Handbuch oder in unser **Diablo**-Booklet in dieser Ausgabe.



Die Sammleredition umfasst neben dem Hauptspiel ein 208-seitiges Artbook, ein Making-of auf DVD und Blu-ray, eine Soundtrack-CD, kosmetische Ingame-Inhalte (für **Diablo 3**, **Starcraft 2** und **World of Warcraft**). Dazu gibt's einen Diablo-Schädel plus USB-Stick, der die Vollversionen von **Diablo 2** und **Diablo 2: Lord of Destruction** enthält.

Welche Editionen von dem Spiel gibt es und wie viel kosten die?
Die normale Fassung kostet etwa 60 Euro. Sie ist auch als digitale Version über www.battle.net erhältlich. Die Collector's Edition mit ihren Extras (siehe Bild) kostet 90 Euro, war aber schon Anfang April bei manchen Händlern vergriffen.

Was hat es mit dieser Konsolenumsetzung von Diablo 3 auf sich?
Blizzard arbeitet an einer Konsolenumsetzung von **Diablo 3** – das ist kein Geheimnis. Eine offizielle Ankündigung gibt es deshalb noch nicht, weil Blizzard immer noch prüft, ob sich das Spiel überhaupt gut für ein Gamepad umsetzen lässt. In jedem Fall gilt: Blizzard verspricht, dass die PC-Fassung davon in keinster Weise betroffen sein wird. Wie könnte sie auch – sie kommt am 15. Mai raus.

Was sind die offiziellen Hardware-Anforderungen von Diablo 3?
Minimum:
Windows XP/Vista/7
Pentium D 2,8 GHz / Athlon 64 X2 4400+
NVIDIA GeForce 7800 GT / ATI Radeon X1950 Pro
1 GB RAM (1,5 GB unter Vista/7)
12 GB Festplattenspeicher
Internetverbindung

Empfohlen:
Core 2 Duo 2,4 GHz/Athlon 64 X2 5600+ 2,8 GHz
2 GB RAM
NVIDIA GeForce 260/ATI Radeon HD 4870

Wie schwierig wird das Spiel?
Die erste Schwierigkeitsstufe ist für Normalspieler gedacht und dürfte nur wenig fordern. Einige Mitglieder des Entwicklerteams haben selbst erklärt, dass **Diablo 3** für sie erst auf der zweiten Schwierigkeitsstufe richtig anfängt. Hinzu kommen eine dritte und vierte Stufe, wobei Letztere nur für echte Profis gedacht ist. Außerdem gibt es wieder die Option, einen Charakter im sogenannten Hardcore-Modus zu spielen, in dem ein Heldentod dauerhaft und endgültig ist.

Gibt es einen Editor für Mods?
Nein! **Diablo 3** bietet keine Mod-Unterstützung. Daher kann es zu Problemen führen, wenn Sie mit unerlaubten Hilfsprogrammen, Mods oder gar Cheats spielen – bei schweren Verstößen wird womöglich Ihr Account gesperrt. Blizzard ist dafür bekannt, mit Cheatern hart ins Gericht zu gehen.

Ist das Spiel multilingual?
Wenn Sie eine deutsche Version von **Diablo 3** gekauft haben, können Sie sich den Client über Ihren Battle.net-Account auch in einer anderen Sprache herunterladen.

Gibt es einen PvP-Modus?
Blizzard arbeitet derzeit an speziellen Arenen, in denen Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe (PvP) ausgefochten werden, allein oder im Team. Dieser Modus wird allerdings nicht zum Release enthalten sein, sondern wird erst nachträglich per kostenlosem Update nachgereicht. ❑


Die vom Hauptspiel abgetrennten PvP-Arenen wird Blizzard per kostenlosem Update nachreichen.

Kleiner Klassenratgeber



BARBAR

Für alle, die gerne an vorderster Front stehen: Der Barbar ist *der* klassische Nahkämpfer. Er setzt auf rohe Waffengewalt, die einerseits massig Flächenschaden verursacht, aber auch gezielt gegen einzelne Gegner gerichtet werden kann.

Der Barbar ist robuster als alle anderen Klassen und fühlt sich mitten im Schlachtengetümmel am wohlsten. Wer gerne defensiv spielt und keine Lebenspunkte riskieren will, sollte lieber einen anderen Helden wählen! Der Barbar kämpft mit einer oder zwei Waffen gleichzeitig, da entscheidet erst mal der persönliche Geschmack. Typische Barbaren-Talente: Gegnergruppen mit Wirbelattacken niedermähen und Feinde in der Nähe mit Schreien schwächen. Befindet sich ein Gegner auf Distanz, zieht der Barbar ihn mit einem Speerhaken zu sich heran. Obendrein kann er in Gegnergruppen hineinspringen und so seine Vorteile ausspielen – auch nützlich für eine Flucht!

Der Barbar verwendet Wut als Ressource für seine Fähigkeiten. Wut baut sich durch bestimmte Kernattacken, aber auch durch eingesteckte Treffer auf – also keine Angst vor Feindkontakt! Wut sinkt nach einer Weile von allein ab, ein Effekt, der sich erst auf Level 55 umkehren lässt. Das primäre Attribut für Barbaren ist Stärke; er ist die einzige Klasse im Spiel, die sich auf diesen Wert konzentrieren sollte. Stärke steigert die Angriffskraft von Barbaren sowie den Rüstungswert aller Klassen. ❑



DÄMONENJÄGER

Dämonenjäger sind Fernkämpfer in Reinkultur: läppisch aus der Nähe, aber mächtig auf Distanz. Sie nutzen vor allem Armbrüste und Bogen, also Finger weg von Nahkampfwaffen. Durch seine kraftvollen Schusstechniken spielt sich der Dämonenjäger fast so, als stamme er aus einem Shooter. Daneben setzt er auch allerlei technisches Kriegsgerät ein, etwa Geschütztürme, die automatisch auf Gegner feuern. Monstergruppen in der Nähe werden mit Handgranaten niedergemacht.

Da der Dämonenjäger im Nahkampf schwach ist, versucht er, auf Distanz zu seinen Gegnern zu bleiben. Dazu hat er einige Tricks drauf: Er feuert einen Kettenpfeil ab, der Feinde aneinanderbindet und verlangsamt. Und in Notfällen bringt sich der agile Jäger mit einem Radschlag aus der Gefahrenzone.

Solo-Spieler sollten bedenken, dass der Dämonenjäger häufig ausweichen und in Bewegung bleiben muss, um Gegner auf Distanz zu halten und seine Vorteile auszuspielen. In Gruppen ist ihm das natürlich eher egal – hier hält er einfach drauf und markiert starke Ziele, was sie für eine Weile besonders verwundbar für das ganze Team macht.

Als einzige Klasse in **Diablo 3** nutzen Dämonenjäger ein duales Ressourcensystem: Hier ist die Energiekugel zweigeteilt, die linke Hälfte steht für Hass und die rechte für Disziplin. Während Hass sich schnell regeneriert und bei vielen Attacken zum Einsatz kommt, benötigt Disziplin eine längere Aufladezeit und ist für Spezialfähigkeiten von Bedeutung. Die Spielweise des Dämonenjägers basiert darauf, Hass und Disziplin in ausgewogenem Maße einzusetzen – auch dadurch hebt er sich deutlich von anderen Klassen ab. Das wichtigste Attribut des Dämonenjägers ist Geschicklickeit, sie verbessert seinen Angriffswert und zusätzlich auch die für ihn wichtige Ausweichrate. ❑

HEXENDOKTOR

Der Hexendoktor ist die ideale Klasse für all jene, die schon den Totenbeschwörer in **Diablo 2** geliebt haben. Er ist in erster Linie ein düster angehauchter Magier, gemixt mit einer „Pet-Klasse" – zerbrechlich, aber auch sehr mächtig.

Der Stil des Hexendoktors bringt frischen Wind ins **Diablo**-Universum: Er nutzt Voodoo-Zauberei, eine Mischung aus Naturmagie und Totenbeschwörung. Im Kampf hetzt er Dienerkreaturen auf seine Feinde, die selbstständig agieren und keine weiteren Kommandos benötigen. Während die Biester den Feind beschäftigen, bleibt der Hexendoktor in zweiter Reihe zurück. Das gibt ihm Gelegenheit, in Ruhe seine schweren Geschütze aufzufahren: Er entfesselt magische Tiere, etwa brennende Fledermäuse, die er wie Raketen oder Flammenwerfer auf seine Ziele richtet.

Zusätzlich setzt er Flüche, Totems und Giftattacken ein – auch damit erinnert er an den Totenbeschwörer. Ein wichtiger Unterschied zu **Diablo 2**: Giftschaden ist in **Diablo 3** kein „DoT", kein Schaden-über-Zeit-Efffekt mehr. Stattdessen richtet Gift nun genauso direkten Schaden an wie etwa Feuer- oder Blitzmagie.

Als einzige Klasse in **Diablo 3** verwendet der Hexendoktor Mana als Ressource – die war in **Diablo 1** und **2** noch für alle Klassen gültig. Mana füllt sich von allein wieder auf, ähnelt somit im Grunde der Arkankraft des Zauberers, regeneriert sich aber langsamer.

Das wichtigste Attribut für den Hexendoktor ist Intelligenz: Es erhöht seinen Angriffswert und steigert als Nebeneffekt auch seine Resistenzen. Dass der Hexendoktor aber ohnehin feindliche Treffer meiden und im Notfall lieber flüchten sollte, versteht sich von selbst. ❑



MÖNCH

Die Alternative zum Barbaren: Der Mönch ist schneller, eleganter, raffinierter als der nordische Haudrauf – doch dafür hält er auch deutlich weniger aus. In den Grundzügen ähnelt seine Spielweise einer Mischung aus dem Paladin und der Assassine aus **Diablo 2**: Einerseits ist der Mönch ein agiler Nahkämpfer, der seine Schläge und Tritte zu schnellen Angriffsketten kombiniert – mit einer einzelnen Attacke ist es beim Mönch daher oft nicht getan, er setzt eher auf Schlagserien. Andererseits verfügt der Mönch auch über eine ganze Bandbreite an heiligen Zaubern und magischen Auren, mit denen er seine Feinde auf Distanz halten, seine Abwehr stärken oder Gegnergruppen durcheinanderbringen kann. Seine Mantras machen den Mönch zudem attraktiv für Spielergruppen, da die defensiven Boni das gesamte Team stärken. Doch auch wenn der Mönch so die Überlebenschancen der Gruppe steigern kann, ist er doch kein Heiler – wir sind hier ja nicht in **World of Warcraft**! Der Mönch ist ein Kämpfer, und ein guter dazu. Beim Spielen sollten Sie darauf achten, den Helden in Bewegung zu halten – schnell rein ins Getümmel, Attacken raushämmern und wieder raus aus der Gefahrenzone.

Der Mönch verwendet Geisteskraft als Ressource – sie baut sich durch den Einsatz bestimmter Nahkampfattacken (Kernfähigkeiten) auf, bleibt aber so lange erhalten, bis sie verbraucht wird. Darin unterscheidet sie sich von der Wut-Ressource des Barbaren. Das wichtigste Attribut des Mönchs ist Geschicklichkeit – es steigert seine Kampfkraft und seine Ausweichrate. Letztere ist besonders wichtig für ihn, da er häufig Feindkontakt hat. ❑





ZAUBERER

Der Zauberer mag schmächtig wirken, ist aber ein sehr offensiver Charakter, der sowohl auf kurze wie auch auf lange Distanzen gnadenlos austeilt. Im Grunde ist er ein wandelndes, magisches Geschütz: Er ballert fast wie in einem Action-Spiel, und wäre seine Ressource nicht so schnell verbraucht, könnte man wohl einfach die linke Maustaste festkleben und so das halbe Spiel durchboxen.

Zwar hält er nur wenige Treffer aus, kann aber mithilfe einiger Stärkungszauber (zum Beispiel Diamanthaut) kurzzeitig auch mitten im Getümmel kämpfen und mit Skills wie Explosion und Frost Nova alle Feinde in der Nähe schädigen. Auch einige passive Talente wie Nebel oder Verzinkter Schild eignen sich für eine Nahkampf-Spielweise. Im Prinzip muss man sich nur überlegen, von wo aus der Zauberer kämpfen soll – näher dran am Feind oder eben doch weiter weg, denn beides ist möglich.

Neben seinen zumeist offensiven Skills beherrscht der Zauberer ein paar nützliche Tricks zur Gegnerkontrolle. So kann er etwa mit Spiegelbild zwei Phantom-Ebenbilder von sich erzeugen oder eine Zeitblase herbeihexen, in der Feinde und ihre Geschosse stark verlangsamt werden. Mit solchen Manövern hält man sich die Feinde vom Leib und hat so ein besseres Schussfeld.

Der Zauberer nutzt Arkankraft für seine Talente – eine Ressource, die sich schnell von selbst regeneriert, aber auch ebenso flink im Gefecht verbraucht ist. Dieser Effekt lässt sich mit passiven Talenten wie Machthungrig und Astrale Präsenz nur bis zu einem gewissen Grad ausgleichen. Das wichtigste Attribut des Zauberers ist Intelligenz – es verbessert seine Angriffswerte und seine Elementarresistenz. ❑

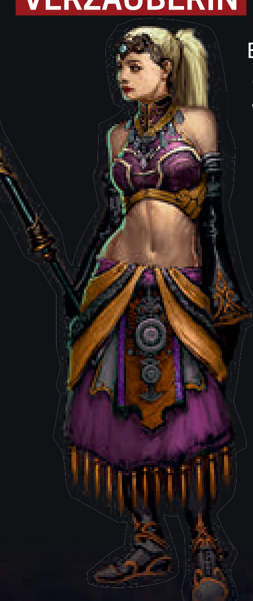
Begleiter

Sie begegnen im Spiel drei NPC-Begleitern, von denen ihnen jeweils einer auf Schritt und Tritt folgt. Begleiter sind für Solo-Spieler gedacht, lassen sich mit Items ausrüsten, leveln mit und bilden in erster Linie eine Ergänzung zur eigenen Klasse.

TEMPLER

Der Templer Kormac ist bereits in der Beta-Version enthalten, man trifft ihn also früh im ersten Akt. Kormac ist ein defensiv ausgerichteter Nahkämpfer, der mit Speer und Schild bewaffnet ist und die Aufmerksamkeit der Feinde auf sich zieht. Wer aber keinen Tank in seinem Team braucht, der kann Kormac auch als Heiler einsetzen.

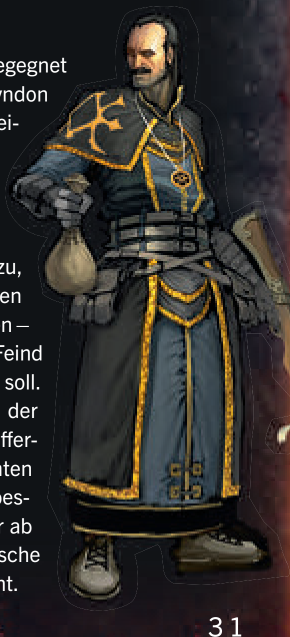
VERZAUBERIN



Eirena ist eine Magierin, die allerdings weniger auf Schaden fokussiert ist. Ihre Talente bestehen vielmehr darin, Gegnergruppen per Illusionsmagie zu schwächen und zu verwirren und dabei das eigene Team zu schützen. Da ihre Charakterentwicklung erst auf Level 15 beginnt, trifft man sie vermutlich erst im dritten Akt.

SCHUFT

Der Spieler begegnet dem Schurken Lyndon vermutlich im zweiten Akt. Er teilt mit Armbrüsten schwere Treffer aus und eignet sich außerdem dazu, Gegner zu schwächen und zu verlangsamen – das hilft, wenn der Feind auf Distanz bleiben soll. Obendrein kann der Schuft die Kampffertigkeiten der gesamten Spielergruppe verbessern, etwa indem er ab Level 20 die kritische Trefferchance erhöht.



Charakterentwicklung im Überblick

DIE ATTRIBUTE

Nach zig Änderungen an diesem System sehen die Basisattribute in **Diablo 3** nun wie folgt aus:

- **STÄRKE:** Verbessert den Rüstungswert aller Klassen und den Angriffswert von Barbaren
- **GESCHICKLICHKEIT:** Verbessert die Ausweichrate aller Klassen und den Angriffswert von Dämonenjägern und Mönchen
- **INTELLIGENZ:** Steigert die Resistenzen aller Klassen und den Angriffswert von Zauberern und Hexendoktoren
- **VITALITÄT:** Erhöht die Menge an Lebenspunkten aller Klassen

Für Ihre Charakterplanung bedeutet das: Konzentrieren Sie sich zunächst auf das Primärattribut Ihrer Klasse! Natürlich profitiert ein Barbar auch von mehr Geschicklichkeit oder Intelligenz, doch Stärke und Vitalität haben für ihn Vorrang.

Da Sie in **Diablo 3** keine Attribute von Hand verteilen dürfen (die steigen nach einem Levelaufstieg automatisch), laufen Sie nicht Gefahr, Ihren Helden zu „verskillen“. Attribute lassen sich ausschließlich über die Ausrüstung und in Sockel eingesetzte Juwelen erhöhen.

Ein Klick auf „Details“ öffnet eine Übersicht mit allen Charaktereigenschaften. Auf hohen Levelstufen dürfte vor allem der Wert „Magiefundbonus“ interessant sein, da der definiert, wie häufig Sie magische Items finden. Vor allem für jene Spieler wichtig, die schnell wertvolle Beute für den Handel im Auktionshaus sammeln wollen!

Auf niedrigen Levelstufen können Sie Magiefundbonus aber ruhig ignorieren: Was hier an Beute droppt, ist ohnehin nicht von Wert. Falls Sie – warum auch immer – sehr schnell leveln und in den Inferno-Modus vorstoßen wollen, ist die Sache klar: Nutzen Sie Ausrüstung, die Ihnen einen Bonus auf Erfahrungspunktegewinn gibt. ❑



Es gibt kein Charaktermenü in **Diablo 3**. Ein Klick auf „Details“ öffnet stattdessen diese Übersicht.

DIE TALENTE

Das Fertigkeitensystem von **Diablo 3** unterscheidet sich deutlich von dem des Vorgängerspiels: Talentbäume und Upgrade-Punkte gibt's nicht mehr. Stattdessen verfolgt Blizzard einen anderen Ansatz: Je weiter eine Klasse im Level aufsteigt, desto mehr Fertigkeiten werden in vorgegebener Reihenfolge freigeschaltet.

Ohne Upgrade-Punkte ist es natürlich nicht möglich, eine Fertigkeit von Hand zu verbessern. Darin liegt ein großer Unterschied zu **Diablo 2**, der auch das ganze Spielgefühl verändert: Die Wirkung der meisten offensiven Talente wird nun durch den Waffenschaden beeinflusst. Das bedeutet: Legt man eine bessere Waffe an, verbessert sich auch die Wirkung des nächstbesten Feuerballs oder Kettenblitzes. Darum müssen auch Zauberer und Hexendoktoren stets darauf achten, eine gute Waffe zu tragen.

Obwohl jede Klasse rund 20 aktive Talente im Spielverlauf erlernt, können Sie „nur“ bis zu sechs gleichzeitig einsetzen. Die neue Talente-Auswahl hat Blizzard erst Anfang 2012 eingebaut: Sie weisen einen Skill direkt zwei Maustasten und den Tasten 1-4 zu. Diese Auswahl können Sie jederzeit ändern, Talente lassen sich also nach Belieben austauschen. Standardmäßig gibt Blizzard sogar vor, welche Art von Talent auf welcher Taste liegt. Diese Einschränkung können Sie aber problemlos aufheben: Machen Sie in den Optionen unter „Gameplay“ ein Häkchen bei „Wahlmodus“. So können Sie nun frei bestimmen, welche Fertigkeit auf welcher Taste liegt.

Das Herzstück des neuen Talentesystems sind die Runen (mehr dazu auf der nächsten Seite). Sowohl Talente wie auch Runen werden bis zur Maximalstufe 60 freigeschaltet, die Charakterentwicklung ist beim ersten Durchspielen also längst nicht vorbei. Zusätzlich gibt es in **Diablo 3** passive Talente, die automatisch aktiv sind und sehr mächtig ausfallen; sie können die Spielweise einer Klasse stark beeinflussen. Da es nur drei Slots für diese feinen Boni gibt, sollten Sie sich gut überlegen, welche passiven Talente zu Ihrem Build passen.

Obwohl Blizzard verspricht, dass das neue Talente-System von **Diablo 3** weitaus mehr nützliche Spielweisen pro Klasse ermöglicht als im Vorgänger, sind viele Fans noch skeptisch. Manche Kritiker behaupten, dass das neue System zu viele Freiheiten wegnehme und zu sehr „auf Nummer sicher“ gehen würde. Ob die Kritik berechtigt ist, weiß indessen niemand – das wird sich nämlich erst zeigen, sobald die Spieler ausreichend Erfahrung auf der Höchststufe 60 gesammelt haben und von ihren Eindrücken berichten. ❑



Auf den Levels 10, 20 und 30 wird ein neuer Slot für passive Talente freigeschaltet. Diese Boni sind sehr mächtig – wählen Sie die passiven Talente, die zu Ihrer Spielweise passen!

DIE RUNEN

Runen sind die vielleicht wichtigste Neuerung in **Diablo 3**. Man muss hierbei verstehen, dass sich Runen komplett von dem unterscheiden, was sie einst in **Diablo 2: Lord of Destruction** waren: Ursprünglich sollten Runen auch in **Diablo 3 normale** Gegenstände sein, die man als Kampfbeute oder in Behältern findet. Doch dieses System wurde stark abgeändert: Runen sind nun Modifikatoren für Fertigkeiten! Das bedeutet, sie sind keine Items mehr, sondern einfache Buttons im Talente-Fenster. Und so funktioniert's: Mit fast jedem Levelaufstieg wird entweder ein neues Talent oder eine frische Rune freigeschaltet. Für jedes Basistalent gibt es bis zu fünf solcher Runenmodifikatoren. Deren Aufgabe: Runen verändern die Wirkungsweise und das Aussehen einer Fertigkeit, teilweise sogar drastisch. Beispielsweise kann der Hexendoktor einen Schwarm kleiner Spinnen herbeirufen, oder aber er beschwört eine dicke Mutterspinne, die sich über die Gegner hermacht. Der Spieler hat also grundsätzlich pro Klasse etwa 20 Basistalente mit je 5 Variationen zur Auswahl. Das ist viel!

Bis zur Levelgrenze 60 schaltet man regelmäßig neue Runentypen frei, sodass die Charakterentwicklung bis in die hohen Schwierigkeitsstufen reicht. Anders als ursprünglich geplant hat Blizzard die Runen jedoch spürbar zusammengeschrumpft: Da Runen keine sammelbaren Gegenstände mehr sind, liegen sie nur noch in einer einzigen Qualitätsstufe vor. Ursprünglich hatte Blizzard noch für jeden Runentyp sieben Varianten vorgesehen – haben die Entwickler hier vielleicht zuviel gekürzt? ❑



Das Basistalent „Froststrahl" ist ganz ohne Rune zwar anfangs recht nützlich, verliert dann aber schnell an Reiz.




Mit seiner ersten Runenmodifikation wird aus dem Froststrahl das Talent „Graupelsturm", das einen magischen Schild um den Zauberer erzeugt.

TIPP: ALTERNATIVE TASTENBELEGUNG

Keine Lust auf Zahlentasten? Versuchen Sie es doch mal mit einer „WASD"-Belegung!

Viele Rollenspiele und MMOs verwenden eine Quickslot-Leiste, die mit den Zahlentasten aktiviert wird. So auch **Diablo 3** – obwohl das doch in erster Linie ein Actionspiel und kein träges Online-Rollenspiel ist. Darum fühlt es sich für manche Spieler vielleicht ungewohnt an, Blitze, Feuerbälle und Spezialattacken im Akkord mit den Zahlentasten auszulösen. Immerhin muss man in **Diablo 3** sechs Talente gleichzeitig handhaben! Falls Ihnen die Standardeinstellung mit den Zahlentasten also nicht zusagt, versuchen Sie's doch mal mit einer anderen Tastenbelegung: Als Actionspieler liegen die Finger ohnehin vertraut auf den Tasten W, A, S und D. Legen Sie sich die Quickslots 1-4 also auf diese Tasten und probieren es einfach mal aus. Auch in unserer Redaktion sind einige Kollegen auf diese Steuerungsmethode umgestiegen. Dazu die Karte auf die F-Taste, Inventar auf E, Tränke auf Q und das Talente-Menü auf C – damit hatten wir alles im Griff.



Das Auktionshaus

Dank komfortablen Vergleichs- und Sortierfunktionenen ist die Handhabung des Auktionshauses ebenso unkompliziert wie die von Ebay & Co.

Mit der ungemein detaillierten Suche finden Sie garantiert den gewünschten Gegenstand. Die Smart-Search-Funktion gibt zudem automatisch Vorschläge für nützliche Gegenstände ab, die zum ausgewählten Charakter passen.



Per simplem Tastendruck wechseln Sie zwischen Gold- und Echtgeld-Auktionshaus.

Gekaufte Gegenstände wandern in Ihre Lagerkiste. Nach einer kurzen Wartezeit steht es Ihnen frei, die Ware erneut anzubieten – auf Wunsch sogar in einem anderen Auktionshaus.

Wie funktioniert das Auktionshaus?
Spieler stellen auf dem virtuellen Umschlagplatz gefundene Gegegenstände (alles bis auf Quest-Items) zum Verkauf und können Waren anderer Spieler erwerben. Sogar der Verkauf kompletter Charaktere ist vorgesehen. Der Tausch von Gegenständen per Handelsbildschirm wie in **Diablo 2** ist aber weiterhin möglich. Überzählige Artefakte können Sie zudem auch einfach an computergesteuerte Händler verkaufen.

Wie wird bezahlt?
Diablo 3 enthält zwei Auktionshäuser: Im einen dient das im Spiel gefundene Gold als virtuelle Währung, im anderen kommt echtes Geld zum Einsatz, dargestellt durch das Battle.net-Guthaben (siehe Kasten). Bei jedem Besuch entscheiden Sie von neuem, in welchem Auktionshaus Sie auf Item-Jagd gehen.

Setzt Diablo 3 also auf ein Pay2Win-Modell?
Klare Antwort: Nein! Dafür gibt es eine Reihe von Gründen:
1. Blizzard bietet selbst keine Gegenstände zum Verkauf an; jeglicher Handel wird ausschließlich durch die Spieler betrieben.
2. Das Auktionshaus ist völlig optional. Wer nichts damit zu tun haben will, hat keine Nachteile und darf alle Spielelemente nutzen.
3. Alle zum Verkauf stehenden Items lassen sich auch bei den Leichen von Gegnern oder in Truhen finden – es gibt keine Powerrüstung +15, an die Sie nur mit echter Knete herankommen.
4. Aus Free2Play-Spielen bekannte Erleichterungen wie eine schnellere Aufstiegsrate beim Leveln suchen Sie in **Diablo 3** vergebens.
5. Sie haben zwar die Möglichkeit, mit Ihren Euros die besten und mächtigsten Artefakte für Ihre Spielfigur zu kaufen – die Ausrüstungsgegenstände besitzen aber weiterhin Mindestlevel-Anforderungen. Einem Level-1-Barbar nützt daher auch die mit viel Geld erworbene „Donneraxt des Todes" nix.
6. Zumindest bis zur Veröffentlichung des PvP-Modus spielen Sie **Diablo 3** nur in der Koop-Variante, also entstehen selbst bei großzügigem Einsatz von Echtgeld keine Balancing-Probleme zwischen unterschiedlich ausgerüsteten Helden.

Was bezahlt der Käufer bei einer Auktion?
Monatliche Kosten oder Festbeträge existieren nicht. Im Gold-basierten Auktionshaus bezahlen Sie alles mit der Spielwährung, von der Sie auf Ihren Abenteuern reichlich finden. Es entstehen also keine Kosten.

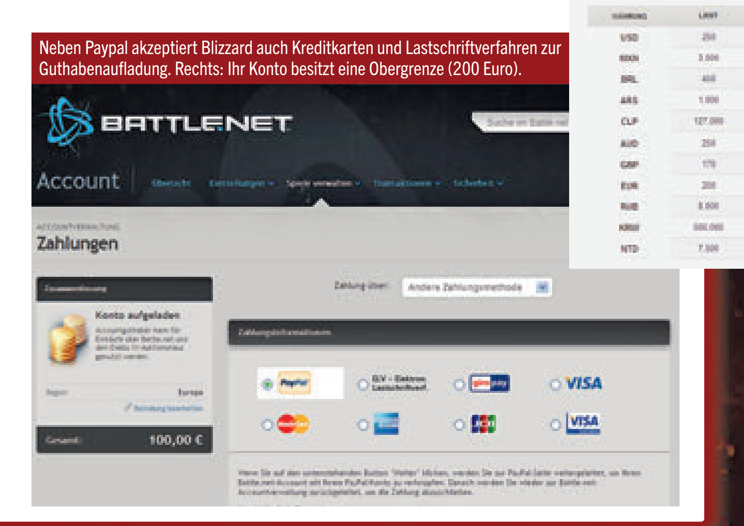
Beim Echtgeld-Auktionshaus sieht die Sache anders aus: Hier verlangen Spieler für ihre Wa-

WAS IST DAS BATTLE.NET-GUTHABEN?

Im Echtgeld-Auktionshaus handeln Sie mit Euros, die Sie aber vorher erst ins Battle.net-Guthaben umwandeln, die virtuelle Blizzard-Währung.

Jeder Besitzer eines Battle.net-Kontos hat auch ein entsprechendes Guthaben. Dieses lässt sich unter eu.battle.net mit echtem Geld aufladen. Das geschieht entweder per Kreditkarte, Paypal oder Lastschrift von einem Girokonto. Maximal passen 200 Euro auf das Konto. Die Währung stellt eine alternative Bezahlmethode für Blizzard-Angebote dar. Unter anderem kaufen Sie damit digitale Versionen von Blizzard-Spielen oder bezahlen zusätzliche Dienste, etwa einen Charaktertransfer, ein monatliches Abo oder Reittiere für **World of Warcraft**. Im Fall von **Diablo 3** nutzen Sie das Battle.net-Guthaben, um Gegenstände im Echtgeld-Auktionshaus zu handeln. Haben Sie ein zu geringes Guthaben, um eine Auktion zu bezahlen, funktioniert der Transfer zusätzlicher Finanzmittel auch direkt aus dem Auktionshaus heraus.

Durch Verkäufe erhöhen Sie Ihr Guthaben. Aber aufgepasst: Die virtuelle Währung lässt sich nicht nachträglich in Echtgeld umwandeln! Wer also bare Münze im **Diablo 3**-Auktionshaus verdienen will, muss dies direkt bei der Transaktion angeben. Es nicht möglich, Battle.net-Guthaben auf ein anderes Konto zu übertragen, allerdings überlegt Blizzard, diese Option eventuell nachzuliefern.



Neben Paypal akzeptiert Blizzard auch Kreditkarten und Lastschriftverfahren zur Guthabenaufladung. Rechts: Ihr Konto besitzt eine Obergrenze (200 Euro).

SO FUNKTIONIERT PAYPAL

PayPal

Für digitale Geldgeschäfte, wie Sie im Diablo 3-Auktionshaus an der Tagesordnung sind, stellt der Online-Dienstleister Paypal eine sichere und einfache Alternative zur Kreditkarte dar.

Sie möchten sich Ihre Gewinne aus abgeschlossenen Auktionen in **Diablo 3** in bar auszahlen lassen? Dann benötigen Sie aller Voraussicht nach ein Konto auf www.paypal.de; eine Auszahlung direkt auf Ihr Girokonto ist nicht möglich (Stand: 13. April 2012). Auch das Aufladen des Battle.net-Guthabens funktioniert damit. **Die Anmeldung ist kostenlos,** es fallen auch keine monatlichen Gebühren an. Erhalten Sie eine Gutschrift, etwa durch den Verkauf von Ausrüstungsgegenständen in **Diablo 3**, behält Paypal aber 1,9 Prozent der Summe plus eine Bearbeitungsgebühr von 35 Cent für sich.
Um sich bei Paypal zu registrieren, benötigen Sie lediglich ein Girokonto, mit dem Sie den Account verknüpfen. Achtung: Für die Anmeldung müssen Sie volljährig sein, eine Erlaubnis der Eltern genügt nicht! Jugendliche Spieler, die Gegenstände gegen echtes Geld kaufen möchten, haben also keine andere Wahl, als den Paypal-Account eines Erwachsenen zu benutzen. Bevor der volle Funktionsumfang von Paypal verfügbar ist, müssen Sie noch Ihr Bankkonto verifizieren. Dazu überweist Ihnen Paypal zwei kleine Cent-Beträge auf Ihr Konto, die Sie anschließend auf der Webseite des Unternehmens bestätigen.
Ihr Paypal-Konto laden Sie durch Einzahlungen von Ihrem Girokonto oder mittels einer Kreditkarte auf; auch das automatische Lastschriftverfahren wird unterstützt. Um Zahlungen aus dem **Diablo 3**-Auktionshaus zu erhalten, loggen Sie sich einfach bei Paypal ein und bewilligen den Transfer – es werden dabei keine Bankdaten an Blizzard weitergegeben! Ein zufällig generierter, für die Anmeldung nötiger Passwortschlüssel, den Paypal auf Wunsch auf Ihr Mobiltelefon sendet, sorgt für zusätzliche Sicherheit. Im Schadensfall ersetzt Paypal Zahlungen, die Betrüger von Ihrem Konto abbuchen.

ren harte Währung in Form des Battle.net-Guthabens; bei der Preisgestaltung vertraut Blizzard auf die Selbstregulierung der Fangemeinde. Als Käufer bezahlen Sie lediglich den Kaufpreis, der wie auf www.ebay.de von den abgegebenen Geboten der Mitbieter abhängt.

Was bezahlt der Verkäufer bei einer Auktion?

Ursprünglich plante Blizzard, eine feste Einstellungsgebühr für jedes Angebot zu erheben, die Sie auch dann zahlen, wenn niemand auf Ihren Gegenstand bietet. Dieser Obolus war als Hemmschwelle für Spieler gedacht, die ansonsten die Auktionshäuser mit Unmengen an wertlosen Standardgegenständen überfluten würden.

Der kurz vor Redaktionsschluss veröffentlichte Beta-Patch 16 krempelt dieses System aber um: Nach aktuellem Stand entfällt die Einstellungsgebühr; nur im Verkaufsfall zahlen Sie eine Abgabe. Wenn Sie mit Spielgold bezahlen, handelt es sich dabei um 15 Prozent des Verkaufspreises. Im Echtgeld-Auktionshaus kommt ein Festpreis zum Tragen, der unabhängig vom erzielten Gewinn ist; in der US-Fassung handelt es sich dabei um 1,25 Dollar.

Bei der Auszahlung der Verkaufserlöse kommen zudem geringe Bearbeitungsgebühren von Drittanbietern wie Paypal hinzu (siehe Kasten oben). Ob Blizzard in diesem Fall ebenfalls noch einen kleinen Betrag verlangt, war zum Zeitpunkt der Drucklegung unbekannt.

Wie biete ich Items an?

Im Hauptmenü oder direkt im Spiel wechseln Sie zum Auktionshaus Ihrer Wahl und wählen das zu verkaufende Objekt aus dem Inventar aus. Dabei dürfen Sie jeden Charakter anwählen, der mit Ihrem Battle.net-Account verbunden ist, und auch auf die von allen Figuren eines Kontos gemeinsam benutzte Lagerkiste zugreifen. Anschließend setzen Sie ein Startangebot und die Höhe der optionalen „Sofort Kaufen"-Option fest – alles weitere wie die Angebotsdauer oder die Sortierung übernimmt das Spiel. Pro Account laufen maximal zehn Auktionen gleichzeitig.

Wichtig: Im Echtgeld-Auktionshaus entscheiden Sie sich bereits bei der Angebotserstellung dafür, wie das Spiel eventuelle Erlöse auszahlt. Entweder erhalten Sie den Profit als Battle.net-Guthaben oder in Euros per Paypal-Überweisung auf Ihr Girokonto. Obacht: Das virtuelle Guthaben lässt sich später nicht mehr in bare Münze umwandeln!

Wie suche ich nach Angeboten?

Blizzard setzt auf ein Smart-Search-System: Das Auktionshaus macht Ihnen automatisch Vorschläge für lohnenswerte Gegenstände, die Ihre Spielfigur gebrauchen könnte. Wer lieber manuell nach Schnäppchen forstet, der nutzt die umfangreichen Filterfunktionen. Damit bestimmen Sie Werte wie den Gegenstandstyp, den maximalen „Sofort Kaufen"-Wert, die gewünschten Attributsverbesserungen des Items oder die Güte der Ware (normal, magisch, selten, legendär, Set-Gegenstand).

Was ist das Hardcore-Auktionshaus?

Da Spielfiguren aus dem Hardcore-Modus bei ihrem virtuellen Ableben zusammen mit all ihrer Ausrüstung für immer verloren sind, haben sie lediglich Zugriff auf eine spezielle Version des Gold-basierten Auktionshauses. Würde Blizzard für solche Charaktere Echtgeld-Transaktionen erlauben, würden sich die Spieler bei dem permanenten Tod Ihrer Figur ansonsten darüber ärgern, dass die in mächtige Ausrüstung investierten Euros futsch wären.

Wie sicher sind die Transaktionen?

Einer der Gründe hinter Blizzards Entscheidung für das Auktionshaus war der Wunsch, die schon in **Diablo 2** verbreiteten Weiterverkäufe von Gegenständen und Charakteren über eine zentrale Plattform abzuwickeln. Zum einen natürlich, um daran selbst zu verdienen, zum anderen aber auch in der Hoffnung, die Zahl der Missbräuche (gehackte Accounts, falsch beworbene Waren) zu reduzieren. In **Diablo 3** läuft alles über ein einziges System ab, wodurch weniger Gelegenheiten für Betrüger existieren: Gekaufte Gegenstände landen ohne Umweg in Ihrer Lagerkiste, zu zahlende Beiträge bucht das Spiel direkt vom Battle.net-Guthaben ab und alle Auktionen gehen komplett anonym ohne Angabe des Benutzernamens über die Bühne.

Für Sicherheitsprobleme könnte unter Umständen die zentralisierte Verwaltung des Battle.net-Accounts sorgen. Hacker hätten dadurch bei einem erfolgreichen Raubzug nicht nur Zugriff auf die Ausrüstung Ihrer Charaktere, sondern auch auf Ihr Battle.net-Guthaben. Wie bei allen Online-Geldgeschäften ist in diesem Zusammenhang ein gesunder Menschenverstand der beste Schutz vor Betrugsversuchen. Der Einsatz Authenticators verringert etwa die Chancen eines Hacks – das externe Gerät generiert für jeden Loggin-Versuch ein zweites Passwort.

DAS DIABLO 3-SONDERHEFT

Noch mehr Infos, Hintergrundberichte und Tipps zu Blizzards Action-Rollenspiel liefert Ihnen unser Sonderheft zum Thema.

Die extradicke Spezialausgabe enthält ausführliche Guides zu allen fünf Klassen, Artikel zu Story, Handwerk, Tuning und Koop-Modus sowie Einsteigertipps zum Umgang mit dem Auktionshaus: Wie verdienen Sie auf dem virtuellen Umschlagplatz einfach und schnell bares Geld mit Ihren gefundenen Ausrüstungsgegenständen? Wir sagen es Ihnen! Das Heft liegt ab dem 9. Mai 2012 am Kiosk aus.



Gegenstände in Diablo 3



DAS INVENTAR

In **Diablo 3** werden Sie mit neuen Gegenständen nur so bombardiert. Doch keine Sorge: Wenn man sich in einer Spielergruppe befindet, muss man seine gefundenen Items mit niemandem teilen. Jeder Spieler erhält seine eigene Beute, die der Mitspieler wird also gar nicht erst angezeigt. Das bedeutet: Sie dürfen in Ruhe alles aufsammeln (oder liegen lassen), Sie können niemandem etwas wegschnappen.

Falls Ihr Inventar voll ist, reisen Sie einfach per Stadtportal zurück in den nächstbesten Ort. Dort können Sie Handel betreiben, den Handwerker besuchen oder die überschüssige Beute in der Lagekiste verstauen. Tipp: Auf die Kiste können alle Charaktere in Ihrem Account zugreifen – wenn Sie also ein tolles Item finden, das nicht für Ihre derzeitige Klasse geeignet ist, heben Sie's doch einfach für Ihren Zweit- oder Drittcharakter auf! Alternativ können Sie den Kram natürlich auch verscherbeln, im Auktionshaus anbieten oder beim Handwerker zerlegen.

Achten Sie schon auf niedrigen Levelstufen darauf, dass Ihr Held stets eine gute Waffe trägt, denn sie bestimmt die Wucht seiner offensiven Talente. Außerdem sollten Sie immer versuchen, möglichst das Primärattribut Ihrer Klasse zu steigern – und das geht ausschließlich über die angelegte Ausrüstung! ❑

HANDWERK: SCHMIED



Der Schmied Haedrig Eamon taucht bereits in der Beta-Fassung auf. Er bietet seine Dienste nach etwa einer Spielstunde an, nachdem man ihm bei einer kleinen Quest ausgeholfen hat. Haedrig kann verschiedene Waffen und Rüstungen aus Rohmaterialien herstellen. Zumindest auf den ersten Levelstufen ist das gebastelte Zeug auch tatsächlich brauchbar.

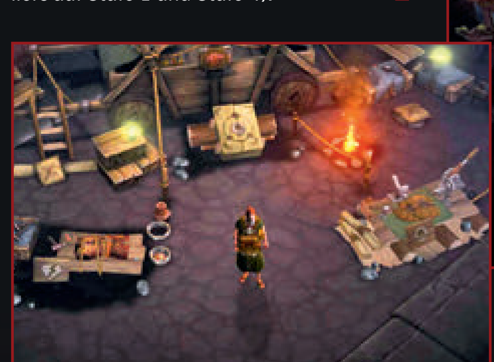
Zu Haedrigs wichtigsten Funktionen gehört es, magische Gegenstände in ihre Bestandteile zu zerlegen – das ist nämlich die einzige Möglichkeit, um begehrte Rohmaterialien in **Diablo 3** zu gewinnen. Normale (weiße) Gegenstände lassen sich nicht zerlegen, sie kann man nur zu Gold machen – diese Änderung hatte Blizzard erst Anfang 2012 eingebaut. Rohstoffe gewinnt man also nur noch aus magischen Items.

Um Haedrig neue Baupläne beizubringen, kann man ihn aufleveln, was aber große Mengen Gold und später auch seltene Items kostet. Daher sollte man es nicht übertreiben, um nicht gleich zu Beginn völlig ohne Geld dazustehen. ❑

HANDWERK: DER JUWELIER

Einer der beiden Handwerker-NPCs in **Diablo 3**. Zu seinen Hauptaufgaben zählt das Verschmelzen von Edelsteinen zu hochwertigeren Juwelen. Es gibt vier Sorten von Edelsteinen im Spiel, und jede davon liegt in 14 Qualitätsstufen vor. Allerdings droppen nur die ersten Varianten in der Spielwelt – wer bessere Juwelen haben will, muss sie zum Handwerker bringen! Außerdem ist der in der Lage, bereits eingesetzte Edelsteine aus Sockeln von Ausrüstung zu entfernen. Auch das ist ein wichtiger Unterschied zu **Diablo 2**: Im Grunde können Sie ihre Steinchen nun so verwenden, wie Sie möchten, es geht Ihnen keiner mehr verloren. Der Juwelier ist außerdem in der Lage, den meisten Ihrer Items neue Sockel hinzuzufügen.

Man begegnet dem Juwelier vermutlich erst im zweiten Akt des Spiels – heben Sie Ihre Juwelen also einfach bis dahin auf, falls Sie sie noch nicht nutzen wollen. Wie auch beim Schmied gilt: Wenn man viel Gold und später auch bestimmte Items heranschafft, steigt der Juwelier im Level auf, lernt so neue Fähigkeiten und erhält ein prächtigeres Geschäft (die Bilder zeigen den Shop des Juweliers auf Stufe 1 und Stufe 4). ❑





Story: Die wichtigsten Hintergründe

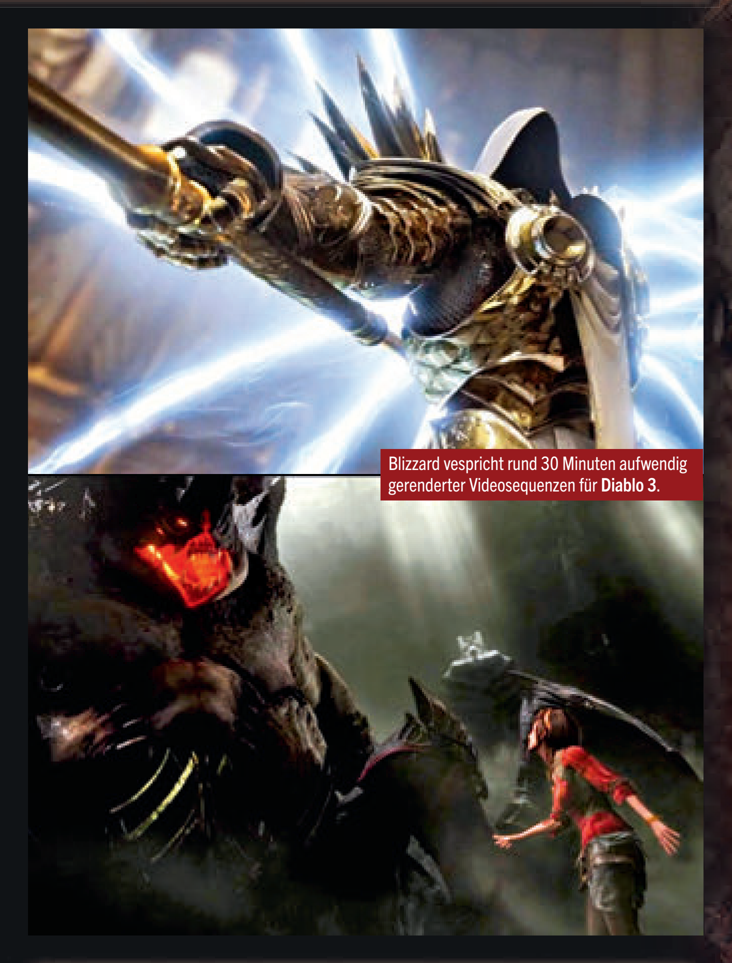
Die Geschichte von **Diablo** basiert auf einer simplen Grundidee: Die Mächte des Himmels und der Hölle befinden sich im Krieg. Allerdings erzählt **Diablo** keine biblische Geschichte: Himmel wie Hölle sind hier vielmehr greifbare, physische Orte, in denen weder Gott noch der Teufel regieren – denn die gibt's schlichtweg nicht. Stattdessen haben im Himmel die Engel das Sagen. Die wird man in **Diablo 3** auch endlich näher kennenlernen, dazu hat Blizzard gleich mehrere neue Charaktere in die Handlung geschrieben: Neben dem bekannten Erzengel Tyrael begegnet man diesmal auch anderen Himmelskriegern, die von einem hohen Rat regiert werden.

In der Hölle regen sich derweil zwei Dämonenfürsten, die man bislang in keinem **Diablo**-Spiel zu sehen bekam: Azmodan und Belial. Ihre fünf Brüder Diablo, Mephisto, Baal, Andariel und Duriel hatte der Spieler bereits in **Diablo 2** zur Strecke gebracht. Allerdings hat Blizzard bereits angedeutet, dass einige dieser Finsterlinge auch in **Diablo 3** ihre Rückkehr feiern könnten.

Was wollen Himmel und Hölle eigentlich? Im Grunde zwei Dinge. Einerseits haben sich beide Seiten für unzählige Zeiten um ein mächtiges Artefakt gestritten – den Weltenstein, der lange Zeit in einem Berg verborgen war. Genau diesen Weltenstein hat der Erzengel Tyrael am Ende von **Diablo 2: Lord of Destruction** aber zerstört. Das führt nun dazu, dass die Welt der Menschen von Dämonen und Engeln heimgesucht werden kann. Denn beide Seiten haben noch ein weiteres Ziel: Sie wollen Sanktuario, das mittelalterliche Fantasy-Reich von **Diablo 3**, um jeden Preis für ihre Sache gewinnen. Denn die Menschen sind in Wahrheit Nachkommen der Nephalem – das waren mächtige Übermenschen, die direkt von Engeln und Dämonen abstammten. So könnten die Menschen sich als wertvolle Waffen für eine der beiden Seiten entpuppen.

Die Handlung von Diablo 3 setzt etwa zwei Jahrzehnte nach den Ereignissen des Vorgängers ein: Nachdem der Weltenstein vernichtet wurde, starten die zwei verbliebenen Dämonenfürsten Azmodan und Belial einen Angriff auf Sanktuario. Die Ereignisse beginnen mit einem Meteoriten, der in die Kirche von Alt-Tristram einschlägt – wenig später streifen Untote und Dämonen durch das Land...

Blizzard verspricht eine aufwendigere Story als in den Vorgängern, mit vielen neuen Charakteren, aber auch einigen alten Bekannten, die man nun näher kennenlernt: Selbst einige Figuren aus **Diablo 1** werden nochmal eine Rolle spielen, etwa der Skelettkönig oder die Hexe Adria. Dazu hat Blizzard den „Lore", also die offizielle Geschichte von **Diablo**, sogar in einigen Punkten angepasst und verändert – beispielsweise ist der Dunkle Wanderer aus **Diablo 2** nun kein Namenloser mehr: Er heißt Aidan und ist in Wahrheit ein Sohn des Königs. ❑



Blizzard vespricht rund 30 Minuten aufwendig gerenderter Videosequenzen für **Diablo 3**.

Falls Sie die DVD- oder Extended-Ausgabe dieser PC Games gekauft haben, sollten Sie auf dieser Seite eine Sonderbeilage „Diablo 3 Enzyklopädie" vorfinden. Falls Sie eine dieser beiden Heftvarianten gekauft haben und Ihre Beilage trotzdem fehlt, schreiben Sie für eine Nachbestellung bitte eine e-Mail an redaktion@pcgames.de. Hinweis: Dieser Service gilt leider nicht für Käufer der Magazin-Ausgabe von PC Games.

AUSBLICK: SO TESTEN WIR DIABLO 3

Diablo 3 erscheint am 15. Mai 2012. Zu diesem Zeitpunkt ist unser Heft seit zwei Wochen im Handel. Darum finden Sie die Wertung zuerst auf unserer Website.

Bis zum Release von **Diablo 3** am 15. Mai werden Sie natürlich verschiedenste Meldungen, News, Videos und Specials auf pcgames.de vorfinden, die von unserer Online-Redaktion bereitgestellt werden. Unabhängig davon wird die Print-Redaktion ein dreiköpfiges Team bilden, das **Diablo 3** gründlich durchspielt: Die Redakteure Bathge, Eippert und Schütz legen pünktlich los, sobald Blizzard die Server öffnet. Jeden Tag werden die Tester ein Video-Gespräch aufzeichnen und Sie so mit ihren Eindrücken, Erwartungen, Enttäuschungen und Meinungen versorgen. Die Videos werden über mehrere Tage verteilt auf unserer Seite veröffentlicht.

Dazu gibt's das übliche Rundum-Sorglos-Paket: eine praktische FAQ, Tipps & Tricks, Gameplay-Videos, Screenshots und natürlich reichlich hitzige Wortgefechte in den Foren. Einen Review-Artikel mit endgültiger Wertung folgt selbstverständlich, sobald unser Test-Team ausreichend Spielzeit gesammelt hat.

„Ich erwarte ein Meisterwerk – alles andere wäre eine Enttäuschung."

Felix Schütz



Für mich geht mit dieser Ausgabe so etwas wie eine Ära zuende. Ich kann die ganzen Vorschau-Artikel, die ich in den letzten vier Jahren zu **Diablo 3** geschrieben habe, schon gar nicht mehr zählen! Klar hängt einem das Thema manchmal zum Hals raus, die Entwicklungszeit des Spiels war eben zermürbend lang. Aber wissen Sie was? Ich freue mich trotzdem wie verrückt auf dieses Spiel. Und werde in der Nacht zum 15. Mai sicherlich zappelig vor dem PC hocken und die F5-Taste hämmern, bis es endlich losgeht (und die Server nicht crashen!). Am meisten freue ich mich auf die Geschichte, da steckt massig Potenzial drin! Hoffentlich schließt Blizzard die Story aber trotz geplanter Add-ons zufriedenstellend ab.

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Blizzard Entertainment
ENTWICKLER: Blizzard Entertainment
TERMIN: 15. Mai 2012

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**



Was die Colonial Marines auf der U.S.S. Sulaco erwartet, übertrifft deren schlimmste Albträume.

Aliens: Colonial Marines

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Toni Opl

Bereits 2008 angekündigt, mehrfach verschoben, jetzt endlich auf einem guten Weg!

Streng genommen geistert der Name **Aliens: Colonial Marines** bereits seit dem Jahr 2001 durch die Videospielwelt. Im Auftrag von Electronic Arts und Fox Interactive arbeitet Check Six Games an einem klassischen Ego-Shooter für die PlayStation 2, der die Geschichte des zweiten Kinofilms **Aliens: Die Rückkehr** fortführen soll. Das Projekt wird eingestellt.

Ende 2006 kündigen Sega und Gearbox ein komplett neues Spiel an, das ebenfalls auf dem **Alien**-Franchise basiert. Im Februar 2008 wird das Kind erstmals offiziell beim Namen genannt: **Aliens: Colonial Marines** – welch eine Überraschung! Doch trotz des identischen Titels und vieler Übereinstimmungen bezüglich Gameplay und Story behaupten die Entwickler, dass der Shooter absolut nichts mit dem gecancelten Spiel von Check Six zu tun hat.

Im November 2008 droht dem Sega-Titel die erste Verschiebung; Gerüchten zufolge wegen Entlassungen bei Gearbox. Studioboss Randy Pitchford beharrt allerdings auf der Aussage, dass weiter an dem Spiel gearbeitet wird. Aus dem angepeilten Release im Frühjahr 2010 wird wieder nichts, bis zur E3 2011 bleibt es ruhig um die lizenzierte Alien-Hatz. Auf der Gamescom 2011 sammeln wir weitere Spieleindrücke, die uns allerdings noch nicht so recht von der Qualität des Titels überzeugen.

Umso gespannter waren wir also auf das neue Material, das Sega Ende März dieses Jahres im Rahmen eines groß angelegten Events in der Gearbox-Heimtstadt Dallas veranstaltete. Obwohl die Entwickler gemessen am Aufwand vergleichsweise wenig von der Einzelspieler-Kampagne gezeigt haben, sind wir doch guter Dinge, dass **Aliens: Colonial Marines** tatsächlich noch dieses Jahr fertig und den Erwartungen der treuen Fangemeinde gerecht werden könnte.

Als Quasi-Fortsetzung des zweiten Spielfilms, der bekanntermaßen deutlich mehr Action und weniger reine Horrorszenen beinhaltet als das Original, knüpft die Geschichte direkt an die Geschehnisse von **Aliens: Die Rückkehr** an. Berücksichtigt werden dabei auch die Ereignisse von **Alien 3**, denn das


Um die cineastische Atmosphäre nicht zu zerstören, gibt es wenig bis gar keine Bildschirmanzeigen.


Dank dynamischer Koop-Funktion können Mitspieler jederzeit in Ihre laufende Kampagne einsteigen.

Die Smart-Gun hat eine unfassbar hohe Schussfrequenz und eine automatische Zielerfassung.

Filmstudio 20th Century Fox bestand darauf, dass Gearbox dem **Alien**-Kanon treu bleibt.

Etwa 17 Wochen nachdem Ellen Ripley (Sigourney Weaver) auf der U.S.S. Sulaco die Alien-Königin überwältigen konnte (und danach mit der kleinen Newt und dem Soldaten Hicks per Rettungskapsel wegen eines Feuers von Bord geschossen wurde), empfängt die U.S.S. Sephora einen Notruf von der beschädigten, scheinbar verlassenen Sulaco. Man entsendet ein Marine-Squad auf das Schiff, um den Flugschreiber zu bergen und herauszufinden, was auf und mit der Sulaco geschehen ist. Doch nur die wenigsten überleben den Einsatz …

Daraufhin wird der Spieler als Teil eines zweiten Trupps hinterhergeschickt, um den ursprünglichen Auftrag auszuführen und nach Überlebenden zu suchen. Erwartungsgemäß bricht nach kürzester Zeit die Hölle los, da sich die Alien-Spezies in aller Ruhe auf dem Schiff ausbreiten konnte. Dieses Horrorszenario, das uns live von den Entwicklern auf der PS3 vorgespielt wird, verfolgen wir mit eigenen Augen. Blutverschmierte Gänge, Flammen schlagen aus geborstenen Gasleitungen, überall sprühen Computersysteme Funken.

Je weiter die Spielfigur ins Herz des Schiffs vordringt, desto mehr haben die Xenomorphen, so der Fachausdruck für die Aliens, das Interieur nach ihren Vorstellungen umdekoriert. Bedrohlich wirkende, organische Strukturen an Wänden und Decken, leere Facehugger-Eier und noch lebende Soldaten, die in einen Kokon eingesponnen wurden, prägen das Bild. Dann werden wir Zeugen davon, wie einem gerade befreiten Kameraden eine Alien-Larve (Chestburster) aus dem Brustkorb herausbricht. Im selben Moment strömen von allen Seiten ausgewachsene Drohnen und Jäger herbei – die Marines eröffnen das Feuer. Nur mit größter Mühe kann sich der anonyme Held seinen Weg zurück bis zur Schleuse bahnen. Doch gerade als er das Schiff wieder verlassen will, wird der Verbindungsgang zwischen der Sulaco und der Sephora zerstört. Die Männer sind gefangen. Ende der Präsentation.

Das gezeigte Gameplay erinnert bisher zwar mehr an ein **Call of**

PC GAMES VOR ORT IN DALLAS

Ende März luden Sega und Gearbox in die texanische Metropole, wo wir im stilvollen Ambiente einen ausführlichen Blick auf Aliens: Colonial Marines werfen konnten.

Publisher und Entwickler haben sich redlich Mühe gegeben, um das Spiel auch gebührend zu präsentieren. Als Fan der Filmreihe konnte man überall Requisiten und Memorabilia entdeckten. Wie etwa authentische Weyland-Yutani-Schilder, Nachbauten vom M41-A Pulse Rifle, lebensgroße Alien-Eier und Facehugger im Einmachglas. Absolutes Highlight war jedoch die Skulptur der Alien-Königin in Originalgröße, die natürlich für zahlreiche Beweisfotos (siehe Bild rechts) herhalten musste.





In den dunklen Gängen ist der Motion Tracker die einzige Möglichkeit, die Aliens aufzuspüren.

Wer im Mehrspieler-Modus in die Fänge eines Xenomorphen gerät, hat keine Überlebenschance.

Duty im Weltraum als an Horrorspiele wie **Dead Space**, dennoch ist das typische **Alien**-Flair unverkennbar. Level-Design, Soundeffekte, Gegner und Waffen wirken vorlagengetreu, neue Kreationen wie das gewitzte Stalker-Alien oder der gepanzerte Crusher-Xenomorph fügen sich gut in das durch die Filme sehr detailliert vorgegebene Szenario ein.

Auf ein derzeit im Trend liegendes Deckungs-Feature verzichten die Entwickler, ebenso flog das einst vorgesehene Squad-Command-System wieder aus dem Spiel, mit dem man den KI-Gefährten Befehle hätte erteilen können. Dafür besteht die Möglichkeit, die Kampagne mit bis zu drei weiteren Spielern kooperativ anzugehen. Die Verstärkung kann dabei jederzeit ins laufende Spiel ein- und wieder aussteigen.

Ein zentrales Spielelement ist in bester **Aliens**-Tradition natürlich der sogenannte Motion Tracker. Dieses portable Radargerät zeigt Feinde auf einem kleinen Bildschirm an, bringt aber zwei nicht zu unterschätzende Nachteile mit sich: Zum einen reagiert das Gerät nur auf Bewegung. Solange ein Xenomorph still in der Ecke lauert, schlägt der Motion Tracker nicht aus und auch der charakteristische, schrille Warnton ertönt nicht. Zum anderen lassen sich während des Blicks auf das Radar keine Waffen abfeuern.

Apropos Waffen: Neben der bekanntesten Wumme aus den Filmen, dem M41-A Pulse Rifle, wird der Spieler auch auf Schrotflinten, Pistolen, Handgranaten und automatische Geschütztürme zurückgreifen können. Die größeren Gewehre verfügen oft über eine Zweitfunktion und kombinieren teilweise auch die Funktion eines Sturmgewehrs mit der einer Pumpgun, eines Granatwerfers oder eines Flammenwerfers. Zu unterschiedlichen Charakterklassen hat sich Gearbox auf dem Event in Dallas nicht geäußert.

Wie bereits erwähnt, legte Fox von Anfang an großen Wert auf Serientreue. Daher gewährte das Studio den Entwicklern Zugang zu allen Archiven mit Konzeptzeichnungen, Fotos und Audio-Samples. Das gab den Designern eine ziemlich genaue Vorstellung davon, wie Dinge aussehen und wie sie sich anhören müssen.

INTERVIEW MIT **MIKEY NEUMANN**

„Wir machen ein spielbares Sequel zu Aliens!“



Mikey Neumann ist Drehbuchautor bei Gearbox.

PC Games: Ist es ein Segen oder ein Fluch, ein Spiel zu entwickeln, das auf einem dermaßen erfolgreichen Franchise basiert?
Neumann: „Ein bisschen von beidem, wobei ich es nicht Fluch nennen würde. Denn einen Fluch würde ich vermutlich ablehnen, selbst für eine Million Dollar. [lacht] Auf der einen Seite ist es eine fantastische Erfahrung, schließlich machen wir hier ein spielbares Sequel zu **Aliens: Die Rückkehr**. Das ist verrückt! Auf der anderen Seite schüchtert es mich auch ein bisschen ein, denn wir wollen dem **Alien**-Kanon absolut treu bleiben.“

PC Games: Welche Zutaten benötigt ein Shooter, damit seine Geschichte den Spieler fesselt?
Neumann: „Es macht mich immer etwas traurig, dass allgemein behauptet wird, Shooter könnten in Sachen Story nicht mit, sagen wir, einem Adventure mithalten. Es muss ja nicht nur Action, Action, Action sein. Schau dir **Aliens: Die Rückkehr** an. Eine perfekte Lehrstunde in Sachen Tempo und Timing. Da wird zunächst überhaupt nicht rumgeballert. In den ersten 45 Minuten – speziell im Director's Cut – wird vielmehr die Figur der Ellen Ripley eingeführt und entwickelt. Ich sage jetzt nicht, dass es auch im Spiel gut wäre, die erste Dreiviertelstunde nicht auf irgendwas zu schießen. Aber als im Film die Hölle losbricht, fühlen wir uns so eng mit den Charakteren verbunden, dass wir ganz automatisch mit ihnen mitfühlen. Das war für uns eine wichtige Lektion.“

PC Games: Haben Sie vonseiten des Filmstudios 20th Century Fox Unterstützung bekommen?
Neumann: „Ja. Ich habe mich vor Kurzem erst mit einigen Aliens-Darstellern zusammengesetzt, darunter Bishop-Darsteller Lance Henriksen und Mark Rolston, der den Soldaten Pvt. Drake verkörperte. Ich fragte ihnen wirklich Löcher in den Bauch. Ich wollte vor allem wissen, was ihnen Regisseur James Cameron bezüglich ihrer Figuren für Anweisungen gegeben hat und was ihm bei den Charakteren besonders wichtig war.“

PC Games: Was ist das für ein Gefühl, wenn man nach vielen Stunden Arbeit sieht, wie das Spiel langsam Form und Gestalt annimmt?
Neumann: „Es haut mich vom Hocker! Wenn man durch die Levels läuft, vergisst man, dass man ein Spiel spielt. Ich denke mir jedes Mal: ‚Hey, ich bin tatsächlich auf der Sulaco. Der Wahnsinn!‘“

Die Berücksichtigung der Story aller vier Filme warf viele spannende und auch knifflige Fragen auf, wie wir im Gespräch mit Studio-Vizepräsident Brian Martel erfahren. „Wie bauen wir den Tod einiger Schlüsselfiguren im Spiel ein? Was passiert mit den Raumschiffen? Wie geht es mit dem Weyland-Yutani-Konzern weiter? Es war gleichermaßen spaßig und auch irgendwie mysteriös, sich mit all diesen Dingen auseinanderzusetzen", so Martel.

Auf die Frage, was ihn am **Alien**-Universum am meisten fasziniere, antwortete er: „Es ist plausible, realistische Science-Fiction. Diese Jungs schießen mit gewöhnlichen Patronen, Fahr- und Flugzeuge wirken glaubhaft. Es ist nicht überfuturistisch, sondern roh und düster. Ich benutze gern den Ausdruck Low-Sci-Fi."

Art Director Brian Cossenz verriet uns weitere Details zur Kooperation mit Fox: „Anfangs waren wir ehrlich gesagt etwas besorgt, denn wir wussten nicht genau, ob und wie diese Zusammenarbeit genau funktionieren sollte. Es ist absolut verständlich und nachvollziehbar, dass das Studio sehr vorsichtig mit seinen Inhalten umgeht – genauso wie George Lucas mit dem **Star Wars**-Franchise. Alles wird in riesigen Archiven wie ein Schatz gehütet.

Aber letztendlich war es großartig, mit Fox zusammenzuarbeiten. Die Tatsache, dass wir bei Gearbox alle riesige **Alien**-Fans sind, freute das Studio natürlich sehr. Sie gaben uns eine Menge wertvolles Feedback und setzten uns mit den Effektleuten und Designern zusammen. Unter anderem sprachen wir mit Syd Mead, der nicht nur bei **Aliens: Die Rückkehr**, sondern auch bei **Star Trek**, **Tron** und **Blade Runner** als visueller Berater fungierte. Der Typ ist ein Visionär, ein echter Futurist!"

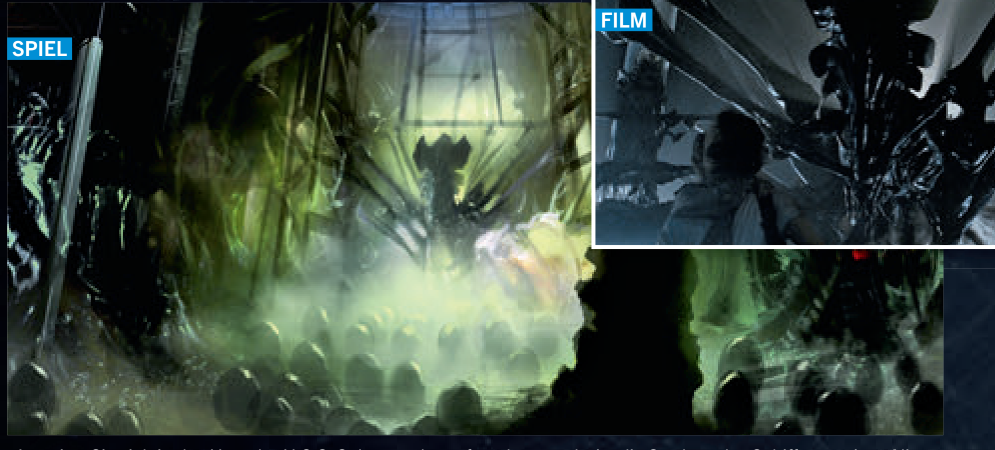
PC Games wäre vermutlich nicht um die halbe Welt geflogen, wenn es in Dallas nicht auch die Möglichkeit gegeben

DER FILM-SPIEL-VERGLEICH

Wie viel Aliens: Die Rückkehr steckt eigentlich in Aliens: Colonial Marines? Die nachfolgenden Artwork-Filmszenen-Vergleiche belegen, wie sehr sich Gearbox an den Filmen, speziell an Teil 2, orientiert.



Muskelbepackte Marines mit Macho-Sprüchen, großen Knarren und noch größerem Ego – diese „Spezies" ist uns aus dem zweiten Kinofilm wohlbekannt. Genau wie Hicks, Burke, Hudson, Vasquez und Co. haben auch die Soldaten im Spiel keine Ahnung, welch ein Horrortrip ihnen bevorsteht. Wir gehen fest davon aus, dass – wenn überhaupt – nur die wenigsten Nebencharaktere das Abenteuer überleben werden.



Je weiter Sie sich in das Herz der U.S.S. Sulaco vorkämpfen, desto mehr ist die Struktur des Schiffs von einer Alien-Materie überwuchert. Im Film sah sich Ellen Ripley alias Sigourney Weaver schließlich der Alien-Königin gegenüber. Diese Konzeptzeichnung lässt darauf schließen, dass auch der Spieler mit dem Alpha-Weibchen konfrontiert wird. Wir vermuten einen weiteren Showdown in der Siedlungskolonie auf dem Planeten LV-426.



Nicht nur Waffen und Aliens, auch Fahr- und Flugzeuge stimmen mit der Filmvorlage überein. Diese Szene mit einem Marine-Dropship erinnert frappierend an das Finale von **Aliens: Die Rückkehr**, wo Ripley, Bishop, Newt und Hicks in letzter Sekunde aus dem explodierenden Reaktorkomplex entkommen können. Apropos Bishop: Im Laderaum der Sulaco wird man den abgerissenen Unterleib des Androiden finden.

ALIENS IM GRAFIKCHECK

Die auf der Unreal-Engine aufsetzende Deferred-Rendering-Technik hat Gearbox selbst entwickelt. Sie sorgt vor allem für spektakuläre Lichteffekte.

Viele Bereiche des Schiffs sind stockduster – ein perfekter Spielplatz für die Xenomorphen, die Ihnen vorwiegend im Dunkeln auflauern.

Von links wird das Alien von den Lampen und Bildschirmen angeleuchtet, auf seiner rechten Seite sieht man die Lichtspiegelungen des Mündungsfeuers.

Neben der meist diffusen und sehr spärlichen Beleuchtung sorgen an Bord der U.S.S. Sulaco vor allem Nebel und Rauchschwaden für eine unbehagliche Atmosphäre.

Wie im Film wird die Anzahl verbleibender Patronen im Magazin per Display direkt an Ihrer Waffe angezeigt. Der Verzicht auf ein HUD sorgt zusätzlich für Film-Feeling.

hätte, **Aliens: Colonial Marines** selbst anzuspielen. Zwar blieb uns ein Hands-on der Kampagne verwehrt, aber immerhin konnten wir die Spielmechanik bei mehreren Runden Team-Deathmatch auch selbst ausprobieren – zumindest aufseiten der Marines, denn die Rolle der Xenomorphen übernahmen ausnahmslos die Entwickler.

Wie bei **Dead Space 2** ist der Mehrspielermodus asymmetrisch aufgebaut. Will heißen: Beide Parteien spielen sich komplett unterschiedlich. Während die menschlichen Soldaten komplett auf ihr Equipment angewiesen sind, benötigen die Aliens keine zusätzlichen Hilfsmittel. Sie sind geborene Killermaschinen, krabbeln an Wänden und Decken entlang und greifen im Nahkampf mit Krallen, Stachelschwanz und ausfahrbaren Kiefern an. Sie werden nicht aus der Ego-Sicht, sondern einer übersichtlicheren Third-Person-Perspektive gesteuert.

Erwartungsgemäß ging es beim Team-Deathmatch (8 gegen 8) nicht sonderlich taktisch zu. Auch der Einsatz des Motion Trackers erübrigte sich oft, da wir auf der verwinkelten Karte ohnehin ständig von den schwarzen Biestern attackiert wurden. Zwar haben uns die Entwickler unterm Strich ordentlich vorgeführt, ein aussichtsloser Kampf war es aber nicht. Mit etwas Geschick, cleverer Waffenwahl und minimalem Teamplay konnten wir uns streckenweise sehr gut gegen die Alien-Brut behaupten. Leider ließen sich noch keine Details zu den missionsbasierten Modi in Erfahrung bringen.

Eines hat aber diese Vorab-Version schon verraten: Wie bei **Call of Duty** und Konsorten bringt jeder Abschuss Credits, mit denen man im fertigen Spiel die Ausrüstung erweitern und vorhandene Schießprügel verbessern kann. In diesem Punkt sind Einzel- und Mehrspielererlebnis sogar verknüpft. Das bedeutet, dass Upgrades, die man sich in Online-Matches erspielt, auch in der Kampagne zum Einsatz kommen und umgekehrt. Ob der Multiplayer-Teil allerdings einen ähnlich großen Stellenwert haben wird wie bei **Modern Warfare** oder **Battlefield 3**, das ist im Moment noch zu bezweifeln. Ungemein spaßig waren die Gefechte aber allemal. ❏



Nur wenn die Marines im Mehrspieler-Modus zusammenarbeiten, haben sie eine Chance gegen die Aliens.

„Mehr Ballerorgie als Gruselspiel, aber dennoch pures Alien-Feeling!“



Toni Opl

Obwohl die Gearbox-Jungs in Gesprächen mehrfach betonten, dass man sowohl den Horror und das Gefühl der Isolation von **Alien** und **Alien 3** wie auch die coole Action von **Aliens: Die Rückkehr** im Spiel wiederfinden wird, glaube ich, dass sich **Colonial Marines** vorwiegend für schießwütige Sci-Fi-Fans eignet. Das bisher Gesehene lässt einfach mehr auf einen Action-Blockbuster als auf einen düsteren Horror-Trip schließen. Das ist aber keinesfalls negativ gemeint, denn vielversprechend waren Präsentation und Hands-on auf jeden Fall. Der Shooter fühlt sich gut an, sieht hervorragend aus (gezeigt wurden leider nur die Konsolenfassungen) und steckt zudem voller Authentizität und Querverweise auf die Filmvorlage.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Sega
ENTWICKLER: Gearbox Software
TERMIN: 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

In den Ruinen eines Drachenhortes kloppt sich Held Cairon (unten rechts noch mal in groß und grimmig) mit einem lästigen Haufen Untoter.

Das Schwarze Auge: Demonicon

Von: Viktor Eippert

Wir spielten den Anfang des kommenden DSA-Abenteuers Probe. Düster wird's!

AUF DVD
• Video zum Spiel

Helden. Das sind – zumindest im Großteil der Fantasy-Rollenspiele – diese immerguten Typen in strahlender Rüstung, die allen und jedem ständig helfen und die Welt selbstlos vor dem großen Bösen retten. Ganz genau so ein Typ, so ein Vorzeigeheld, ein grundguter Strahlemann ist Cairon, der Protagonist von **Demonicon** – nicht! Cairon ist einfach nur ein Kerl, der versucht, mit seiner Schwester Calandra und seinem Vater über die Runden zu kommen. Und das ausgerechnet in den Schattenlanden, einem der übelsten und gefährlichsten Landstriche der **DSA**-Welt Aventurien. Einer Gegend, in der Nekromanten, Untote und Dämonen zum Alltag gehören. Einer Gegend, in der die Menschen so wenig haben, dass sie sich für etwas zu Essen gegenseitig an die Kehlen gehen. Es ist eine Gegend, die Cairon und somit dem Spieler von **Demonicon** oft knüppelharte Entscheidungen abverlangt.

Mit Demonicon nehmen die Entwickler nicht nur vom eingefahrenen Bild des strahlenden Helden Abstand, ebenso distanzieren sie sich von klassischen Kategorien wie Gut oder Böse. Entsprechend sollen sämtliche Entscheidungen in **Demonicon** stets in einer moralischen Grauzone liegen: Eine grundsätzlich richtige Wahl gibt es nicht, es ist immer irgendein Haken bei der Sache. Eine vielversprechende Prämisse, die zumindest in dem von uns angespielten Spielabschnitt bereits erfreulich gut funktionierte (siehe Kasten rechts oben).

PC GAMES VOR ORT

Für Demonicon flitzten wir in die Landeshauptstadt, um dort direkt im Entwicklerstudio selbst Hand anzulegen.

Unseren Besuch im Bürogebäude der Noumena Studios im Herzen Berlins werden wir so schnell sicher nicht vergessen. Der Grund dafür – so absurd das klingen mag – ist der Fahrstuhl des Gebäudes. Wir wären keineswegs darüber überrascht, wenn das antike Stück einen Eintrag als langsamster Fahrstuhl der Welt im Guinnessbuch der Rekorde hätte. Als die Treppengänger schneller oben waren als die Fahrstuhlfraktion, mussten wir herzlich lachen!



▲ Bequem von der Ledercouch aus spielt Volontär Viktor Eippert den Spieleinstieg von **Demonicon**. Das Gamepad war übrigens Zwang, die Maus-/Tastatursteuerung muss erst noch integriert werden.

▲ Hoch konzentriert arbeiten Designer und Programmierer am künftigen **DSA**-Ableger. Hier entsteht gerade eine Story-Sequenz.

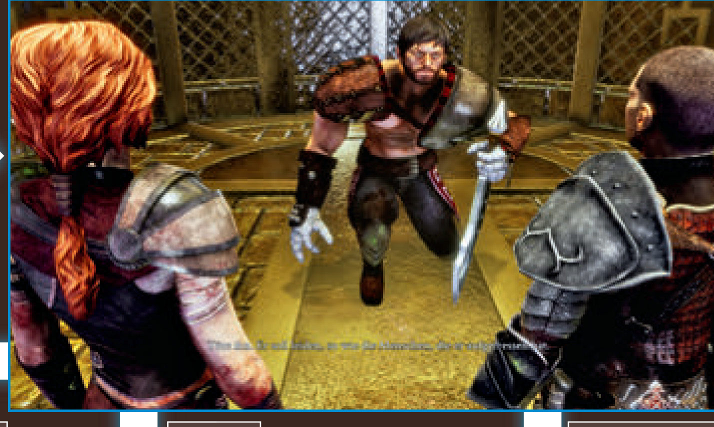
◀ Das heitere Detail links unten ist uns beim Knipsen dieses Fotos ulkigerweise gar nicht aufgefallen. Erst als wir daheim die Bilder sortierten, erkannten wir den exzellenten Geschmack der Noumena-Mitarbeiter.

MORALISCHE GRATWANDERUNG: DIE ENTSCHEIDUNGEN

Die Handlung von Demonicon wird von vielen moralischen Entscheidungen geprägt sein. Dabei gibt es kein Gut oder Böse, kein Richtig oder Falsch. Anhand eines Questbeispiels vom Beginn des Spiels erläutern wir, was das bedeutet.



Die Ausgangslage ist wie folgt: Seit einiger Zeit verschwinden immer mehr Bewohner der Stadt Warunk. Als dann auch Cairons Schwester Calandra weg ist, geht er der Sache nach. Bald finden wir sowohl Calandra als auch die Kammer mit den Gefangenen. Letztere ist jedoch magisch versiegelt. Also forschen wir weiter, bis wir den Entführer aufspüren und ihn zum Kampf herausfordern.



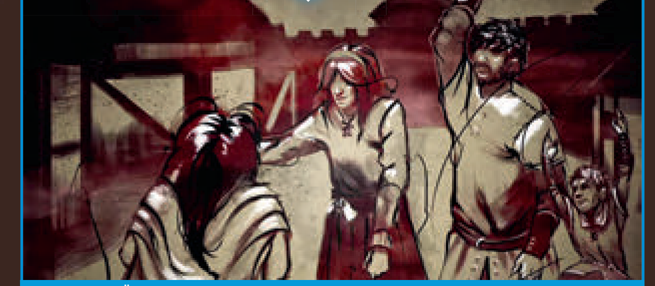
Ist der Hüne besiegt, können wir ihn im folgenden Dialog ausfragen. Dabei stellt sich heraus, dass der Kerl Menschenfleisch isst, weil er fest davon überzeugt ist, dadurch magische Fähigkeiten zu erlangen. Außerdem verrät er uns, dass er das Leben seiner Gefangenen durch Magie an sein eigenes gekettet hat. Bringen wir ihn um, sterben auch die verschleppten Stadtbewohner. Wenn wir ihn laufen lassen, gibt er die Leute frei. Damit riskieren wir aber, dass er sich neue Opfer sucht. Knifflige Entscheidung!

Zur Rechenschaft ziehen



Wenn wir den Kannibalen für seine grausamen Taten zur Rechenschaft ziehen, wird sein Leichnam als Mahnmal auf dem Warunker Marktplatz aufgehängt. Ob der gebannten Gefahr ist uns die Stadtwache dankbar. Doch der Preis ist hoch, denn nun haben wir die Leben der gefangenen Stadtbewohner auf dem Gewissen.

Verschonen



Wenn wir den Übeltäter verschonen, steht er tatsächlich zu seinem Wort und lässt die Gefangenen frei. Diese kehren zu ihren überglücklichen Familien zurück und alles ist super. Bis wenige Tage später wieder Leute verschwinden. Wie die Entwickler uns verraten, treffen wir den Kannibalen in dieser Variante später wieder, allerdings ist der dann ein Diener eines noch schlimmeren Typen.

Überreden + Verschonen

Sofern unser Fähigkeitswert in Überredungskunst hoch genug ist, haben wir noch eine dritte Option. Denn so können wir den Kannibalen im Dialog davon überzeugen, dass er in seinem Glauben fehlgeleitet ist und in Wahrheit gar keine magischen Kräfte durch den Verzehr von Menschenfleisch erlangt. Auch in diesem Fall trifft man ihn im späteren Spielverlauf wieder. Doch diesmal ist er geläutert, hat dem Menschenfleisch endgültig abgeschworen und sein Erscheinungsbild hat sich normalisiert. Und die Gefangenen kommen selbstverständlich ebenfalls frei.

Darüber hinaus unterscheiden die Berliner Entwickler zwischen kleinen und großen Entscheidungen. Kleine Moralfragen haben vergleichsweise überschaubare Konsequenzen, die oft in Kürze eintreten. Ein Beispiel dafür: Als Cairons Schwester zufällig die Besitzurkunde über ein Haus in der Stadt Warunk erlangt, stehen wir vor der Frage: Geben wir die Urkunde der Familie zurück, der dieses Haus eigentlich zusteht, oder verkaufen wir das Besitzrecht teuer weiter? Immerhin ist Cairons Familie total abgebrannt und könnte den Erlös gut für einen Neuanfang gebrauchen. Doch natürlich machen wir uns so keine Freunde unter den Stadtbewohnern, was wir im Falle eines Verkaufs in der Folgequest zu spüren bekommen. Die Auswirkungen großer Entscheidungen schlagen hingegen deutlich höhere Wellen, die mitunter noch Stunden später Konsequenzen nach sich ziehen sollen. Die wichtigsten Hauptentscheidungen wirken sich zudem auf das variable Ende des Spiels aus.

Ganz klassisch für ein Spiel im **DSA**-Universum ist die Charakterentwicklung. Feste Erfahrungsgrenzen und Stufenaufstiege gibt es in **Demonicon** nicht. Für erledigte Aufträge und besiegte Gegner sammeln wir stattdessen Abenteuerpunkte, die wir jederzeit frei in den Ausbau von Cairons Attributen und Fähigkeiten inves-



Ganz **DSA**-typisch verteilen wir Abenteuerpunkte, um Cairons Attribute zu steigern oder neue Fähigkeiten und Zauber freizuschalten.

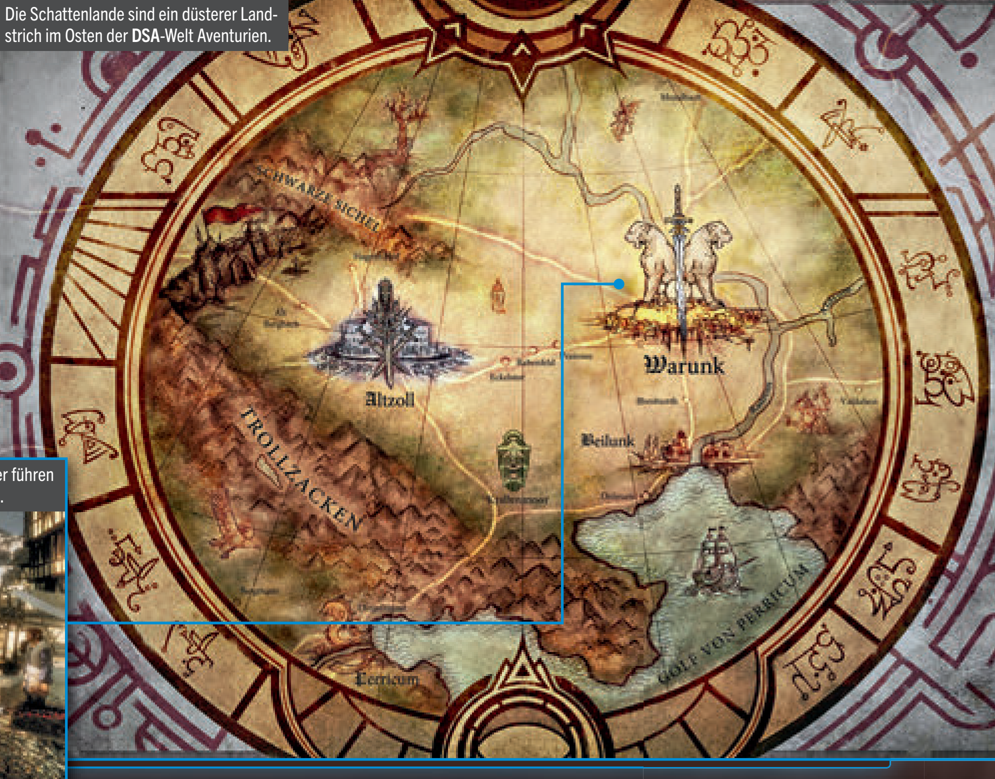


Die Spielwelt in **Demonicon** ist ein düsterer Ort, an dem sogar Flora und Fauna unter einem dämonischen Einfluss leiden.

DIE SPIELWELT

Mit den Schattenlanden haben die Entwickler einen ganz besonderen Flecken Aventuriens als Handlungsort für ihr Rollenspiel auserkoren. Dieses im Umbruch befindliche Gebiet stand lange Zeit unter dem Einfluss dunkler Mächte und wird nach wie vor von dieser Verderbtheit korrumpiert. Untote, Dämonen, Nekromanten, Tod und Verfall – all das ist daher keine Seltenheit in den Schattenlanden.

Inmitten dieser lebensfeindlichen Gegend liegt die Stadt Warunk. Dorthin strömen immer mehr Flüchtlinge, in der Hoffnung auf Schutz und einen Neuanfang. In **Demonicon** dient Warunk als „Stadt-Hub“, in das man zwischen den einzelnen Quests jederzeit zurückkehren kann. Dort sind auch die drei Fraktion von **Demonicon** beheimatet: die geweihten Krieger der Rondra-Kirche, die Warunker Stadtgarde und das Kreuzerkartell (eine Art Schurkengilde).



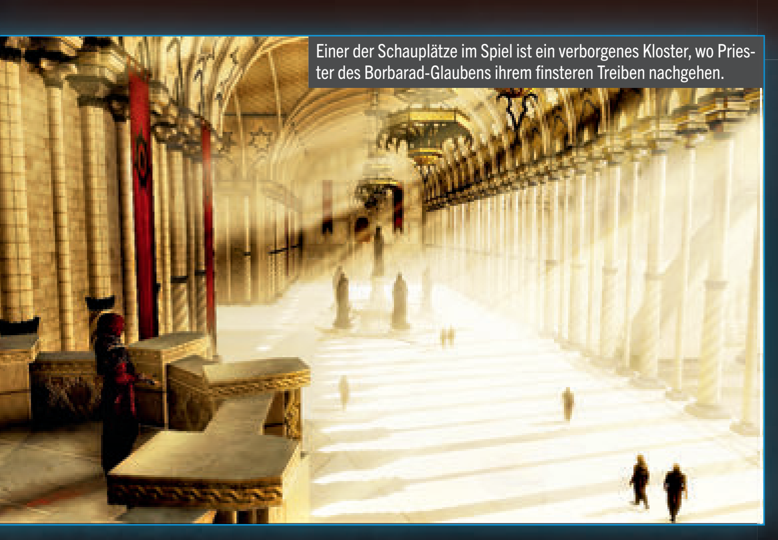
Die Schattenlande sind ein düsterer Landstrich im Osten der **DSA**-Welt Aventurien.

Warunk dient als primärer Handlungsort in **Demonicon**. Hin und wieder führen Cairons Abenteuer aber auch an Schauplätze außerhalb der Stadttore.

tieren dürfen. Dabei gilt: Je höher ein Wert ist, desto teurer wird eine erneute Steigerung. Neben typischen Attributen wie Körperkraft und Gewandtheit stehen auch Abenteuertalente zur Wahl. Pflanzenkunde erhöht etwa Cairons Geschick bei der Herstellung von Tränken und Giften, während uns ein hoher Rang im Überreden in Dialogen zugutekommt.

Sehr DSA-untypisch sind dagegen die Kämpfe. Hier orientiert man sich an actionreichen Rollenspielen wie **The Witcher 2**. Wir steuern Cairon also aus der Schulterperspektive, strecken die Feinde mit schnellen Schwerthieben nieder und entfliehen Gegenangriffen mittels Ausweichrolle. Dieses erprobte Prinzip erweitern die Entwickler mit zwei eigenen Ideen: Zum einen treiben aufeinanderfolgende Schläge eine Combo-Anzeige in die Höhe. Je höher der Zähler, desto heftiger schlägt Cairon zu. Zum anderen füllen Nahkampfangriffe Cairons Zauberenergie auf. Was zunächst seltsam wirkt, ist in der Handlung verankert. Seine Zauberkraft bezieht Cairon nämlich von einer mysteriösen dämonischen Gabe. Was es genau damit auf sich hat und wo Cairon die Gabe ursprünglich herhat, verschweigen die Entwickler auf Anfrage eisern. Immerhin spielt die Erörterung genau dieser Fragen eine wichtige Rolle in **Demonicons** Handlung.

Wie gut Demonicon letztlich werden könnte, lässt sich bisher nur vermuten, denn die von uns gespielte Version war in vielen Belangen gnadenlos unfertig. Die Macher werkeln derzeit noch an so ziemlich jedem Spielaspekt, fügen fehlende Features hinzu und reichern die Welt stückweise mit Charakteren und Aufgaben an. In ein paar Monaten kann die Sache also schon ganz anders aussehen, immerhin hat **Demonicon** noch ein ganzes Jahr Entwicklungszeit vor sich. Diese Zeit werden die Berliner auch dringend brauchen, um ihr ambitioniertes Ziel mit **Demonicon** als düsterem Rollenspiel mit actiongeladenen Kämpfen zu verwirklichen. Denn Letztere sind bisher reichlich abwechslungsarm und bieten keinerlei Herausforderung. Selbst während eines Bosskampfes reichte es völlig aus, stur die Angriffstaste zu malträtieren. Ebenso bedenklich ist, dass Cairon noch sehr austauschbar wirkt, besonders optisch. Nicht unbedingt die beste Basis für ein Rollenspiel, dessen Atmosphäre maßgeblich vom Werdegang des Protagonisten lebt. Sofern die Entwickler diese beiden Punkte in den Griff bekommen, könnte es spannend um **Demonicon** werden. ❑



Einer der Schauplätze im Spiel ist ein verborgenes Kloster, wo Priester des Borbarad-Glaubens ihrem finsteren Treiben nachgehen.

„Dieses ambitionierte Projekt hat noch einen weiten Weg vor sich.“



Viktor Eippert

Was Noumena Studios mit **Demonicon** vorhat, gefällt mir schon ganz gut. Vor allem die düstere Spielwelt und die von Entscheidungen durchzogene Handlung versprechen interessante Möglichkeiten. Eine derart von moralischen Entschlüssen getriebene Geschichte wird jedoch maßgeblich von einem markanten Protagonisten getragen. Und ich bin mir noch unsicher, ob Cairon dieser Rolle entsprechen kann. Aber gut, eine fundierte Einschätzung darüber zu fällen, wie spannend Cairon als Figur und wie gut **Demonicon** als Rollenspiel wird, ist derzeit ohnehin nicht möglich. Dafür war die gespielte Version einfach zu unfertig und der Spielausschnitt viel zu kurz. Es bleibt also abzuwarten, wie sich das Projekt im Laufe des Jahres entwickelt.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Noumena Studios
PUBLISHER: Kalypso Media
TERMIN: März/April 2013

EINDRUCK — **NICHT MÖGLICH**


Sharkoon
2x
USB3.0
MODULARE
FESTPLATTEN-
KÄFIGE
GRAFIK-
KARTEN
BIS
42cm
KABEL-
MANAGEMENT-
SYSTEM
LÜFTER-
STEUERUNG
WEITERE
INFOS
Extrem effizientes Airflow-System:
TAURON
Das ATX-Gehäuse TAURON mit Mesh-Front, lackiertem Innenraum und Acryl-Seitenfenster sorgt für einen starken Auftritt! Es bietet drei 5,25-Zoll-Einbauschächte für optische Laufwerke, dazu können insgesamt bis zu sieben Festplatten im 2,5- oder 3,5-Zoll-Format eingesetzt werden. Alle Montagerahmen verfügen über Schraublöcher für beide Baugrößen. Bei der Platzierung der Datenträger gewährt das TAURON dank modularer Festplattenkäfige ein hohes Maß an Flexibilität: Über dem fest installierten Frontkäfig für drei Datenträger sitzen zwei weitere, entnehmbare Rahmen.
Der Tower steht in drei Ausführungen zur Auswahl: als Red Edition und als Green Edition mit schwarzem Korpus, Innenlackierung und LED-Lüftern in der jeweiligen Farbe und als White Edition mit weißem Korpus und blauen LED-Lüftern.
www.sharkoon.de

Far Cry 3

Jeder Spieler hat die Möglichkeit, gefallene Kameraden wiederzubeleben. Es lohnt sich auf jeden Fall!

Von: Sebastian Stange

Wir konnten erstmals den Mehrspielermodus des rasanten Insel-Shooters spielen.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Als wir den schwedischen Entwickler Massive Entertainment in Malmö besuchen, sind wir gespannt. Denn erstmals würden wir dort die Gelegenheit haben, den Mehrspielermodus von **Far Cry 3** zu spielen. Wie würde der ausfallen? Schnell und hektisch wie **Modern Warfare 3**? Oder eher taktisch und Klassen-basiert wie **Battlefield 3**? Doch bevor wir das austesten können, müssen wir eine kleine Präsentation zum Spiel durchstehen. Und die ist wirklich spannend, hat Massive doch einige sehr eigenwillige Ideen. Die wichtigste davon: Teamplay, aber ohne Zwänge!

Prinzipiell funktioniert Far Cry 3 im Mehrspieler recht traditionell. Im uns gezeigten Spielmodus Domination müssen etwa zwei Acht-Mann-Teams Flaggenpunkte einnehmen und halten. Auch die frei erstellbaren Loadouts mit diversen Waffen, Perks und Gadgets stellen keine Genre-Revolution dar. Brandneu ist jedoch eine spezielle Ingame-Währung. Neben Erfahrungspunkten – mit denen steigen Sie langfristig im Rang auf und schalten neue Waffen sowie Extras frei – sammeln Sie innerhalb eines Matches auch Team-Support-Punkte. Die können Sie während dieser Mehrspieler-Schlacht für besondere Spezialwaffen eintauschen. Wer will, haut diese Punkte für preiswerte Radar-Scans raus oder spart sie sich auf, bis sie für eine Fass-Bombe reichen, die von einem Heli abgeworfen wird. Der Clou: Diese Support-Punkte verdienen Sie ausschließlich, indem Sie Ihrem Team helfen! Sie


Die von uns gespielten Maps, etwa dieser U-Boot-Friedhof, waren alle recht weitläufig und offen.


Am Ende eines Matches kann der beste Spieler des Sieger-Teams aus diversen Jubel-Animationen wählen.


Wer nicht aufpasst, wird schnell vom Gegner überrascht und hinterrücks erledigt.

FIRESTORM – DER BRANDNEUE SPIELMODUS

Bei unserem Besuch ließ man uns auch den brandneuen Spielmodus „Firestorm“ antesten. Wir erklären, wie er funktioniert. Screenshots dazu gibt es leider keine!

1. Die Runde beginnt mit zwei Teams. Jedes Team hat zwei Treibstofflager in Besitz und muss diese schützen, gleichzeitig aber die Gegner-Treibstofflager in Brand setzen. Das tut man per Tastendruck und das dauert einige Sekunden, weshalb Alleingänge meist erfolglos sind. Sie brauchen dazu Rückendeckung!
2. Brennt eines der gegnerischen Treibstofflager, wird dessen Umgebung in Flammen gehüllt; viele Laufwege werden unpassierbar. Der Brand dauert nur begrenzte Zeit an. Bis dahin muss es Ihrem Team unbedingt gelingen, auch das zweite Treibstofflager der Gegner anzuzünden. Die eigenen Lager sollten Sie dabei nicht unbeobachtet lassen. Und Ihre Gegner sind nicht untätig!
3. Brennen beide Treibstofflager eines Teams gleichzeitig, kommt es auf deren Seite der Map zum Feuersturm. Fast alles brennt! Nun ändert sich das Spiel dramatisch. Denn ein Funkgerät erscheint in der Mitte der Map und wird nach 30 Sekunden aktiviert. Dann gilt es, dieses Funkgerät einzunehmen, was ähnlich wie in „Domination“ funktioniert, indem sich möglichst viele Teammitglieder in der Nähe aufhalten. Erobert das Gegnerteam das Funkgerät, erscheint ein Löschflugzeug, löscht den Feuersturm auf ihrer Map-Seite und der Startzustand wird wiederhergestellt. Krallt sich Ihr Team das Funkgerät, kommt ebenfalls ein Flugzeug, nur versprüht es Benzin auf der Seite der Gegner – das Match ist gewonnen!

UNSER FAZIT

„Firestorm“ ist mit seinen zwei sehr unterschiedlichen Phasen wirklich reizvoll. Die erste ist sehr taktisch. Angriff und Verteidigung müssen gut abgestimmt sein. Bei acht Spielern pro Seite kann man sich nicht viele Fehler leisten. Später, wenn sich alles um das Erobern des Funkgeräts dreht, bricht echte Hektik aus. Denn dann ist die Zeit gekommen, Spezialwaffen und Kriegsschreie auszupacken und in die Mitte der Map zu stürmen. Ein witziger Modus, dieses „Firestorm“. Ob er sich als echter Dauerbrenner erweisen wird, ist allerdings schwer abzuschätzen.

werden also regelrecht bestochen, zusammenzuspielen.

Support-Punkte erhalten Sie beispielsweise für Assists, Verteidigungen, Rächer-Kills oder das Wiederbeleben gefallener Kameraden, was übrigens jedem Spieler möglich ist. Wer einmal tödlich getroffen wurde, kann sich durch Hämmern auf eine Taste für eine Weile an sein Leben klammern oder sich entscheiden, sofort aufzugeben. Ein guter Retter markiert seine Patienten, während er ihnen zu Hilfe eilt. „Ich komme ja schon! Halte durch!“, drückt das aus. Und diese Markierungsfunktion lässt sich auch für Gegner nutzen, ähnlich wie in **Battlefield 3**. Allerdings lässt sich nur ein einziger Widersacher für ein paar Sekunden für alle Teammitglieder anzeigen. Wird er dann erledigt, verbucht man ebenfalls Support-Punkte. Die ungewöhnlichste Art, diese Punkte zu erhalten, ist der Kriegsschrei. Jeder Spieler beherrscht einen und kann ihn jederzeit ausrufen. Ein Schrei bufft Teammitglieder in der Nähe, erhöht etwa deren Gesundheitsregeneration, ihre Maximalgesundheit oder Nachladegeschwindigkeit. Sie stellen im Loadout-Menü ein, welchen Schrei Sie in die Schlacht führen wollen. Je mehr Mitspieler von einem Schrei aufgewertet werden, desto mehr Support-Punkte gibt es für Sie und desto näher rückt die nächste Spezialwaffe. Die Fähigkeit benötigt allerdings eine gehörige Aufladezeit. Daher sollte ihr Einsatz überlegt geschehen!

Dieser Fokus auf Teamwork ist spannend, doch beim Anspielen pfeifen wir zunächst drauf. Denn das hektische Geballer beschäftigt uns erst einmal zur Genüge. Jede der für unseren Besuch vorgefertigten Klassen hat eine bestimmte Rolle und die dazu passenden Waffen und Fertigkeiten im Gepäck. Da gibt es etwa den schnellen Rusher mit einer Schrotflinte oder einen Scharfschützen mit einem kuriosen Talent. Er kann erkennen, wenn ihn ein Gegner ins Visier nimmt und von wo aus er beobachtet wird – eine weiße Einblendung ähnlich dem Treffer-Indikator zeigt ihm das an.

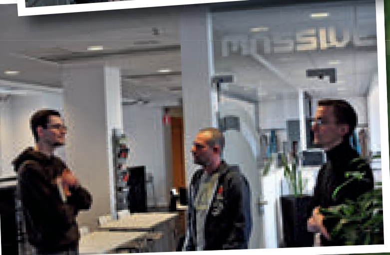

Jede Waffe hat ihre effektive Distanz. Mit einem MG sind Sie auf kurze Entfernung beispielsweise viel zu langsam.

PC GAMES VOR ORT

Um Far Cry 3 spielen zu können, reisten wir nach Südschweden ins beschauliche Malmö!

Freundliche Leute, entspannte Stimmung und überall jede Menge Wasser. So erlebten wir Malmö, wo Massive Entertainment mehrere Etagen eines Altbaus mit modernen Büros füllt. Beim Studiorundgang staunten wir dann über eine beneidenswerte kleine Tradition: Jeder Mitarbeiter, der sich bis 9 Uhr ins Büro schleppt, bekommt ein kostenloses, üppiges Frühstück. Das ist mal Mitarbeiter-Motivation nach unserem Geschmack!





Die Optik des Shooters ist mit ihren bunten Farben und dem Tropen-Setting alles andere als genretypisch.

Die Waffen und das Bewegungssystem fühlen sich nach kurzer Eingewöhnungszeit ganz ordentlich, wenn auch nicht wirklich herausragend an. Der Spielverlauf ist hektisch, aber nicht überfordernd rasant. Unsere größten Erfolge erzielen wir, indem wir langsam vorgehen und überlegen, wie wir dem Gegnerteam in die Flanke fallen können. Als auffällig empfinden wir, dass sich schwer verletzte Spieler per Tastendruck heilen müssen, damit sich ihre Gesundheit wieder voll regeneriert. Dabei sind sie für einen Moment ungeschützt. Interessant ist auch, dass das Waffenhandling doch recht behäbig ist. Teils dauert es arg lang, die Zielvorrichtung anzuheben. Allerdings lässt sich das wohl bei selbst erstellten Klassen modifizieren. Ebenfalls interessant ist die Tatsache, dass es weder Squads noch wählbare Spawn-Punkte gibt. Game Designer Daniel Berlin verrät im Interview auf Seite 51 die Gründe dafür.

Nach einigen unterhaltsamen Spielminuten fällt uns etwas auf. Wir haben einen regelrechten Aha-Moment: Trotz toller Leistungen und vieler Gegner-Abschüsse in Reihe hat sich die Anzeige für unsere Spezialwaffen kaum gefüllt. Wir haben nämlich mieses Teamplay betrieben und deshalb kaum Support-Punkte verdient. Zeit für ein Experiment! In den folgenden Minuten machen wir es uns zum Ziel, ein möglichst guter Teamplayer zu sein. Wir versuchen so viele Wiederbelebungen wie möglich und buffen mit unserem Schrei möglichst ganze Gruppen von Kameraden. Den Schrei hatten wir bis dahin übrigens schon längst vergessen, gehört diese Aktion doch überhaupt nicht ins Standardrepertoire eines Shooters. Und siehe da: Nun klingelt unsere Punkte-Kasse! Nach und nach werden immer bessere Spezialwaffen verfügbar. Wir probieren gleich eine aus, und zwar die spannendste: das Psycho-Gas! Damit bringen die Entwickler das Element des Wahnsinns ins Spiel!

Das Psycho-Gas ist eine herrlich abgedrehte Spezialwaffe: Auf Knopfdruck lassen Sie über einem selbst gewähltem Teil der Mehrspieler-Map eine Gasbombe abwerfen. Jeder Spieler, der mit diesem Gas in Kontakt kommt, wird für eine gewisse Zeit wahnsinnig, kann dann Freund und Feind nicht mehr unterscheiden und riskiert, seine Kameraden umzulegen. Damit können Sie spielend leicht eine gegnerische Offensive lahmlegen oder sich einen Vorteil verschaffen, bevor Ihr Team einen Flaggenpunkt stürmt. Im Gespräch deuten die Entwickler an, dass diese Waffe nicht die einzige Spielerei mit der Psyche der Kämpfer ist. Eine reiz-



Wer will, kann bestimmte Kabel nutzen, um sich blitzschnell in bestimmte Map-Bereiche abzuseilen.



Dieses Fischerdorf ist nur ein kleiner Bereich der von uns gespielten Mehrspieler-Map.

„Das Leveldesign spiegelt das Gameplay wider!“

PC Games: Der Mehrspielermodus hat einige recht interessante Design-Ideen. Da wären etwa die sehr offenen, weitläufigen Levels.

Berlin: Unser Spiel hat halt kein urbanes Setting, sondern findet auf einer Dschungelinsel statt. Und das Leveldesign selbst spiegelt das Gameplay wider. Beides sollte gut verbunden sein. **Far Cry** steht schon immer für „Meine Schlacht, auf meine Art!“ – das ist unser Mantra! Man kann also mit einer Schrotflinte voranstürmen oder sich mit einem Scharfschützengewehr auf einem Hügel verschanzen. Und genau das wollen wir auch im Mehrspielermodus verwirklichen. Wenn man die Maps etwas besser kennenlernt, stellt man schnell fest, dass es darauf stets verschiedene Wege und Routen gibt, die etwa für Close Quarters Combat mehr geeignet sind – etwa die Tunnel auf unserer Tempel-Map. Ein Scharfschütze geht lieber am Fluss entlang, da hat er bessere Sichtlinien. Es gibt also immer Bereiche, die eine gewisse Spielweise fördern. Ich denke auch, dass unsere Killcam hier einen guten Lerneffekt bringt. Als Newbie wird man vielleicht oft von Scharfschützen erwischt, erfährt dann über die Killcam, wo sich die besten Positionen für Sniper befinden.

PC Games: Die Killcam ist ein gutes Thema. Auf uns wirkte sie anfangs recht verwirrend!

Berlin: Wir haben ja dieses Grundkonzept, dass Freunde und Teammitglieder wichtig sind. Jeder kann jeden wiederbeleben. Wir können nicht einfach eine Wiederholung des Kills aus Gegner-Sicht zeigen. Denn man muss sehen, ob Teammitglieder in der Nähe sind und sich gegebenenfalls per Tastendruck an sein Leben klammern, bis Hilfe naht. Daher muss unsere Killcam in der Gegenwart bleiben, gleichzeitig gehen wir aber mit den Silhouetten von Gegner und Opfer in der Zeit zurück. Wir zeigen dann – als Silhouetten in das laufende Match projiziert –, wo euer Gegner war, wann er auf euch geschossen hat und wo ihr euch währenddessen befunden habt. Wer will, kann diese Kamerafahrt auch abbrechen und zu seinem Charakter zurückkehren.



Nach Ihrem Pixeltod erleben Sie die Aktionen des Schützen als geisterhafte Schemen, während das Match in Echtzeit weiterläuft.

PC Games: Bei Online-Shootern gibt es immer wieder Spieler, die sich sehr unfaire Taktiken zurechtlegen, Spielmechaniken teils fies ausnutzen. Bestes Beispiel: Camper. Wie gehen Sie mit dem Thema um?

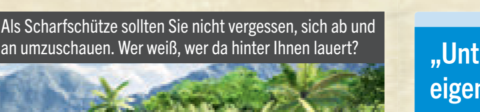
Berlin: Wir haben einen sehr ausgeklügelten Spawn-Algorithmus entwickelt, der aktuell immer noch verfeinert wird. Nehmen wir mal an, ihr werdet an einem Ort aus einer sehr großen Distanz von einem Scharfschützen erwischt. Unser Algorithmus sieht nun also: Der Spieler war hier, der Gegner dort. Und er erkennt: Die Position, an der ihr wart, ist keine allzu gute. In dem Bereich zwischen euch und eurem Gegner wird dann eine „Action-Zone“ geschaffen. Es wird fortan vermieden, euch und eure Teammitglieder dort zu spawnen. Das System erkennt: Zwischen diesen zwei Positionen gibt es ein Feuergefecht, hier sollten die Spieler rausgehalten werden. Außerdem wird das System abfragen, wie das Match steht. Wenn es also ein Ziel gibt, das verteidigt werden muss, wird es euch bevorzugt in dessen Nähe spawnen lassen. Und nicht nur das: Das System überprüft auch, wie viele Gegner sich dort befinden und wo sich Teamkameraden aufhalten. Es versucht dann, euch möglichst zusammen mit Teamkameraden spawnen zu lassen – und zwar da, wo ihr gebraucht werdet, und außerhalb von direkter Gefahr.

Daniel Berlin ist Game Designer bei Massive

volle Idee, schließlich setzt sich **Far Cry 3** mit solchen Ideen von der Shooter-Konkurrenz ab.

Ein ebenfalls recht eigenwilliges Spielsystem ist das Entschlüsselungs-Metaspiel. Die Sache funktioniert folgendermaßen: Am Ende eines Matches erhalten Sie unter Umständen eine verschlüsselte Datei. Dahinter verbirgt sich ein Gegenstand für Ihren Klasseneditor, eine Waffe etwa. Doch bevor Sie diesen Gegenstand erhalten, muss er entschlüsselt werden. Und das dauert Stunden. Per Browser oder Smartphone-App können Sie den Status der Entschlüsselung auch außerhalb des Spiels verfolgen. Nach und nach werden dann mehr Infos enthüllt. Sie erfahren beispielsweise vorab: „Das wird eine Schrotflinte!“ Freunde können das Entschlüsseln beschleunigen. Außerdem sind Sie angehalten, ungeliebte Waffen an Ihre Online-Freunde zu verschenken. Das erinnert uns stark an das Loot-System in einem Online-Rollenspiel. Witzig!

Was wir bislang vom Far-Cry-3-Multiplayer sehen konnten, wirkte technisch noch etwas roh, schließlich spielten wir eine Alpha-Version. Doch Spaß machte es! Und es fühlte sich angenehm eigenwillig an, verleitete uns nicht zu Vergleichen mit **Battlefield 3** oder **Modern Warfare 3**. Hoffen wir also, dass alle Gameplay-Elemente im finalen Spiel gut ineinandergreifen, dass Maps und Modi unterhalten und vor allem, dass die Spielbalance stimmt. Wenn dann noch dank des verbesserten Editors für hochwertigen Map-Nachschub gesorgt wird, könnte **Far Cry 3** ein echter Mehrspieler-Dauerbrenner werden! ❑


Als Scharfschütze sollten Sie nicht vergessen, sich ab und an umzuschauen. Wer weiß, wer da hinter Ihnen lauert?



„Unterhaltsame und erfreulich eigenwillige Tropen-Ballerei!“


Sebastian Stange

Spaß hat's gemacht, nach Malmö zu reisen und ein paar heitere Runden **Far Cry 3** im Mehrspieler zu zocken. Das lag sicherlich auch an den gut gelaunten Journalisten-Kollegen und der LAN-Stimmung, doch auch das Spiel an sich leistete seinen Beitrag dazu. Nachdem ich die grundlegenden Mechaniken verstanden und mich an das Handling der Waffen gewöhnt hatte, empfand ich weder Frust noch Ärger über das Spiel. Es funktioniert ordentlich, bietet verschiedenen Spielertypen ein Zuhause und reizt mich mit seiner Teamplay-Mechanik. Wie sich der Mehrspielermodus jedoch im echten Gefecht schlägt, also nach Release und mit richtig vielen Spielern, das kann ich nach meinem kurzen Manöver noch nicht einschätzen.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Massive Entertainment (Mehrspieler)
TERMIN: 6. September 2012

EINDRUCK **GUT**

Micky Epic 2

Von: Thorsten Küchler

Deus Disney: Warren Spector macht wieder mal ein PC-Spiel – für alle Altersgruppen!

Warren Spector redet gern – und er sagt dabei sehr viel. Über den philosophischen Unterbau von Computerspielen zum Beispiel. Oder über seine Vergangenheit beim legendären Entwickler Looking Glass. Und aktuell am liebsten über sein neuestes Werk **Micky Epic 2**. Denn das Action-Adventure um den milliardenschweren Disney-Mäuserich ist mehr als nur durchkalkulierte Lizenz-Melkerei – viel mehr!

Während Teil 1 exklusiv auf Nintendos Wii-Konsole für Verkaufsrekorde sorgte (siehe Kasten unten), erscheint die Fortsetzung nun auch für den PC. Und – jetzt halten Sie sich bitte kurz fest – es handelt sich laut Spector dabei um ein spielbares Musical! Das klingt jedoch weitaus abschreckender, als es in Wahrheit ist: Denn niemand muss hier irgendwelche Songs nachträllern oder gar Tanzeinlagen vorführen. Vielmehr steht **Micky Epic 2** in der Tradition der großen Kinoerfolge aus dem Hause Disney: Wie etwa bei **Der König der Löwen** geben Helden wie Schurken in den schick gerenderten Zwischensequenzen also gerne mal ein schmissiges Liedlein zum Besten. Und wenn die Qualität der uns vorgeführten Szene exemplarisch für den Rest der Gesangseinlagen sein sollte, dann erwartet Sie eine wahre Ohrwurmkur. Wer partout keine Lust auf Melodisches hat, kann den

DAS IST TEIL 1 …

Der Vorgänger erschien exklusiv für Nintendos Wii-Konsole – und war ein veritabler Verkaufsschlager.

Die Story von **Micky Epic** (in den USA **Epic Mickey**) ist ebenso charmant wie intelligent: Micky Maus entdeckt eine Cartoon-Parallelwelt namens Wasteland, in der all die Comicfiguren leben, an die sich niemand mehr erinnern kann. Zu diesen traurigen Gestalten gehört auch der Hase Oswald (siehe Kasten auf Seite 55), der neidisch auf Mickys Ruhm ist. Doch weil ein irrer Wissenschaftler das Wasteland bedroht, arbeiten die beiden ungleichen Disney-Kreationen dann doch zusammen. In spielerischer Hinsicht liefert **Micky Epic** eine kluge Mixtur aus Hüpfpassagen, Kämpfen und Puzzles. Wobei vor allem Letztere die für Warren Spector so typische Entscheidungsfreiheit bieten: Stets liegt es am Spieler, ob er ein Problem nun friedlich oder aggressiv löst. Apropos Problem: **Micky Epic** hat ein ziemlich großes – die geradezu nervtötende Kameraführung. Aber diesen Fauxpas haben die Entwickler ja zum Glück erkannt …



Trotz der kümmerlichen Wii-Hardware sieht **Micky Epic 1** prima aus – das famose Design macht's!

… UND DAS IST NEU!

Junction Point hat aus Fehlern gelernt und optimiert Teil 2 in vielen Punkten:

- **VERBESSERTE KAMERA**
  Über 1.000 (!) kleine und große Änderungen wurden vorgenommen, damit die Kameraführung nun reibungslos funktioniert.
- **KOOP-MODUS IM SPLITSCREEN**
  Jederzeit kann ein zweiter Spieler einsteigen und den Hasen Oswald steuern. Solisten bekommen hingegen KI-Unterstützung.
- **MUSICAL-EINLAGEN**
  Disney-typisch werden nun schmissige Songs geträllert – außerdem verfügen alle Charaktere über eine Sprachausgabe.

TEAM MICKY: DIE KOOP-AKTIONEN

Strom + Farbe = Sieg! Oswald hält Gegner mittels Elektrostrahl in Schach, Micky gibt ihnen dann mit seinem Pinsel den Rest.

Oswald verwendet seine Schlappohren gerne als Propeller – und trägt seinen Kumpel Micky so über Abgründe oder Fallen hinweg.

Um schwere Hebel zu drehen, müssen Micky und Oswald gemeinsam ran – die KI des kleinen Hasen sorgt dabei für einen reibungslosen Ablauf.

Singsang auf Knopfdruck überspringen. Überhaupt ist **Micky Epic 2** ein Spiel, das niemandem seinen Willen aufzwingt. Warren Spector spricht in diesem Zusammenhang gerne von „Choice and Consequence“ (siehe Interview auf Seite 54) und meint damit die Tatsache, dass der Spieler freie Entscheidungen trifft, die dann aber auch Konsequenzen nach sich ziehen. Das sind vor allem unmittelbare: Zum Beispiel wenn Sie Mickys magischen Pinsel einsetzen. Der Held mit den weltberühmten Ohren schwingt nämlich keine gängigen Waffen, sondern ein verzaubertes Zeichenwerkzeug. Dieses vereint wiederum zwei völlig gegensätzliche Funktionen in sich: malen und löschen. Entsprechend besteht die Spielwelt aus provisorischen Zeichentrick-Bauten, einige nur unvollständig hingekritzelt, andere kunterbunt angemalt. Ob Sie eines dieser Gebäude löschen oder lieber weiter bepinseln wollen, liegt an Ihnen – das Spiel merkt sich sogar den Zustand jedes einzelnen Levels, wenn Micky in einen neuen Bereich wechselt. Ihr kreatives Schaffen hat jedoch nicht nur optische Auswirkungen – es schafft auch neue Wege durch die teils üppigen 3D-Areale. Ihnen steht ein Baum im Weg? Dann löschen Sie ihn doch einfach! Sie können die Spitze eines Turms nicht erreichen? Dann färben Sie doch einfach die Silhouette der Treppe wieder ein. Allerdings funktioniert das nur mit Objekten, die von den Entwicklern dafür vorgesehen wurden – Sie können also nicht einfach ein schickes Auto in die Gegend zeichnen und losdüsen.

Freund oder Feind? Diese Frage stellt sich in den Kämpfen von **Micky Epic 2** immer wieder aufs Neue. Denn auch bei den Gefechten können Sie entweder auf makabere Weise Ihre Cartoon-Widersacher so lange traktieren, bis diese weggelöscht sind. Oder aber Sie setzen Mickys Farbstrahler ein, damit sich der jeweilige Gegner in einen quietschbunten Kumpel verwandelt – und dann kurzzeitig gar an Ihrer Seite kämpft. „An Ihrer Seite? Das ist mein Stichwort!“, würde der Koop-Modus nun brüllen, so er denn Stimmbänder hätte. Ja, richtig gelesen: **Micky Epic 2** folgt dem modernen Trend und lässt sich auch gemeinsam mit einem zweiten Spieler erleben. Dieser übernimmt dann die Rolle des glücklichen Hasen Oswald (siehe auch Kasten auf Seite 55). Eigenbrötler ohne „echten“ Partner werden indes von einer recht clever agierenden KI unterstützt.



Magische Bücher (links im Bild) erklären zu Beginn jedes Spielelement. Gut so, denn **Micky Epic 2** ist zwar nicht kompliziert, aber komplex.

Das Feindsortiment besteht aus herrlich absurden Zeichentrick-Robotern.

„Ich bin der König der Kultklassiker!“



Warren Spector (Chef von Junction Point) mit Redaktionsleiter Thorsten.

PC Games: Das wohl größte Problem des ersten **Micky Epic** war seine wirre Kameraführung. Was macht Teil 2 in dieser Hinsicht anders und vor allem besser?
Spector: Ich liebe meine Kollegen, die das *Kamerasystem* von **Micky Epic 1** entworfen haben – auch wenn uns viele Spieler für dieses Element hassen. Eine Third-Person-Kamera zu designen ist unfassbar kompliziert. Und ich könnte dir jetzt viele sehr berühmte, sehr beliebte Spiele nennen, deren Kameraführung weitaus mieser ist – aber dann müsstest du vorher dein Diktiergerät abschalten (lacht). Wir hatten es also mit einem wirklich fiesen Problem zu tun, das niemand anderes bislang perfekt lösen konnte – und wir haben es selbst noch fieser gemacht! Denn wenn du ein Hüpfspiel entwickelst, dann sollte die Kamera typischerweise von oben auf das Geschehen blicken, damit der Spieler die Abstände zwischen einzelnen Plattformen korrekt erfassen kann (Spector veranschaulicht seine Erklärung, indem er Tassen und Gläser auf dem Tisch zu einer Art Jump&Run-Level zusammenschiebt). Bei Action-Adventures ist die Kamera wiederum viel näher am Boden, weil man so seine Gegner besser im Blick hat. Und wir haben mit **Micky Epic** einen Hybrid aus Hüpfspiel UND Action-Adventure entwickelt, bei dem die Kamera noch nicht einmal weiß, wo eine Wand oder gar der Boden ist –schließlich kann der Spieler ja frei entscheiden, welche Flächen er ausmalt oder weglöscht! Wir haben also das meiner Meinung nach komplizierteste Element bei der Spielentwicklung noch komplizierter, vielleicht sogar unlösbar gemacht. Ich sage nun nicht, dass unsere Kameralösung großartig war und ihr uns dafür lieben müsst. Ich möchte nur, dass mein Team den Respekt bekommt, den es verdient hat. Mal ganz ehrlich: Wir wussten wohl einfach nicht, was wir taten (lacht). Aber nun bei Teil 2 wissen wir das sehr genau! Die Levels sind übersichtlicher aufgebaut, die Kamera bewegt sich schneller, intelligenter – wir haben über 1.000 spezifische Änderungen am Kamerasystem vorgenommen. Ich werde dir aber jetzt sicher nicht alle auflisten … Wobei: Vielleicht sollte ich genau das tun, eine Liste veröffentlichen, die jede einzelne Verbesserung aufzeigt. Das Hauptziel ist: Der Spieler soll das komplette Abenteuer erleben können, ohne die Kamera auch nur einmal manuell nachjustieren zu müssen. So und damit: Danke fürs Kommen, deine Zeit ist leider um (lacht). Sorry, diese Kamerasache ist mir einfach ein großes Anliegen – basta.
PC Games: Ich erinnere mich noch gut an die ersten Konzeptentwürfe zu **Micky Epic 1**, die waren sehr düster und fast schon morbid. Warum sah das finale Spiel so anders, so fröhlich aus?
Spector: **Micky Epic 1** ist das erste von mir entwickelte Lizenzspiel – und das gleich mit dem berühmtesten Comic-Charakter der Welt. Also wollte ich unbedingt herausbekommen, wo die Grenzen sind, die man bei Disney nicht überschreiten darf. Und dafür musste ich Micky noch nicht einmal eine Kanone in die Hand drücken! Aber wie findet man diese Lizenzregeln präzise heraus? Ganz einfach: indem man sie missachtet. Also haben wir einfach einige, teilweise recht kontroverse, Konzeptzeichnungen erstellt. Ich hatte da zum Beispiel wirklich verrückte Einfälle, wie Micky im Spiel aussehen könnte. Und Donald Duck als Zombie-Roboter mit einem Nagel durch seinen Schädel? Glaubt irgendjemand ernsthaft, so was könnte man in einem Spiel für Familien bringen? Wir wollten eigentlich nur testen, wie weit Disney gehen kann und will. Es gab da aber auch dieses *Artwork mit einem Strand*, an dem Müll herumliegt. Dieses und viele weitere Levels haben wir komplett aus dem Spiel entfernt, weil es sonst über 100 Stunden lang gewesen wäre. Und dann waren da noch diese Sachen, die mir irgendwie zu sehr nach einem Steampunk-Spiel ausgesehen haben und zu wenig nach einem Cartoon – die mussten weichen. Wir haben die Spielwelt schließlich selbst erfunden: Wasteland ist zwar von Disney-Dingen inspiriert, aber es ist unser Werk. Wir haben mehr als zwei Jahre gebraucht, um den perfekten, finalen Look für dieses virtuelle Fantasy-Land zu finden – und ich liebe ihn!
PC Games: In deinen Spielen geht es immer um Entscheidungen und ihre Konsequenzen – man könnte das fast als Warren-Spector-Maxime bezeichnen. Ist **Micky Epic** so was wie dein Trojanisches Pferd, um diese Philosophie im Massenmarkt salonfähig zu machen?
Spector: Wirklich gut kombiniert, das ist genau richtig! Vor **Micky Epic** habe ich 25 andere Titel entwickelt – und alle drehten sich um dieselbe Thematik. Es ging mir immer darum, die Spieler dazu zu ermächtigen, ihre eigene Geschichte zu erleben. Ich nenne mich selbst gerne den König der Kultklassiker, die alle Entwickler lieben: Bioware, Valve und Bethesda designen ihre Spiele heute anders, weil wir von Looking Glass sie damals inspiriert haben. Unsere Idee war immer, den Spieler entscheiden zu lassen, wie er mit der Spielwelt interagieren möchte. Und ich finde, mehr „Mainstream“ kann eine Designphilosophie doch gar nicht sein: Die Kämpfe sind dir zu schwer? Dann kämpf doch einfach nicht! Dieses Puzzle ist dir zu komplex? Dann erledige stattdessen doch einfach ein paar Gegner! Kurzum: Denk dir einfach selbst aus, wie du die jeweilige Stelle meistern willst! Also dachte ich mir: Wow, Micky Maus ist mein Star, mein Hebel, mit dem ich die Welt verändern kann. Und dank dieser Disney-Figur bringe ich möglichst vielen Menschen meine persönliche „Entscheidungen führen zu Konsequenzen“-Idee näher. Mit Teil 1 hat das übrigens auch prima funktioniert, das Spiel hat sich viel öfter verkauft als etwa **Deus Ex**. Dennoch war ich etwas enttäuscht, weil unsere Fokusgruppentests dafür gesorgt haben, dass wir einige Dinge zurückschrauben mussten. Denn die Menschen denken immer, es gehe nur um Entscheidungsfreiheit. Es geht aber um Entscheidungen, die dann auch Konsequenzen nach sich ziehen. Und damit meine ich kein dubioses Moralsystem, in dem es nur gut oder schlecht, schwarz oder weiß gibt.
PC Games: Mit einer passenden *Anzeige in Balkenform* wie in **Mass Effect**!
Spector: Ja, genau! Und ich erkläre meinen Kollegen immer: Ihr seid Designer, ihr dürft die Entscheidungen der Spieler niemals bewerten. Sagt ihnen niemals, dies ist falsch, jenes ist richtig. In dem Moment, in dem du sagst „Der Spieler soll“ oder „Der Spieler muss“, bin ich nicht mehr auf deiner Seite. Für jede Entscheidung muss es aber einen Preis oder eben auch eine Belohnung geben. Ein Pazifist zu sein erfordert Entbehrungen, hat aber auch seine Vorteile. Ein Kriegstreiber zu sein vereinfacht einige Dinge, bringt aber auch Probleme mit sich. Diese beiden Dinge sind jedoch völlig unterschiedlich, und das sollten wir den Menschen auch zeigen. Es ist aber schwer, solche Gedanken in Spielen für Kinder unterzubringen – und deshalb war **Micky Epic 1** in dieser Hinsicht noch etwas zahm. Nun gehen wir aber deutlich weiter. Ich hoffe, dass eines Tages 100 Millionen Menschen Spiele über Entscheidungen und ihre zugehörigen Konsequenzen kaufen werden.
PC Games: Der Knackpunkt ist doch, wann und wie man den Menschen die Konsequenzen ihrer Taten vor Augen hält: Tut man es sofort, verpufft der Effekt. Tut man es mehrere Spielstunden später, so fühlt sich der Spieler betrogen – frei nach dem Motto: „Hätte ich das gewusst, hätte ich anders entschieden!“
Spector: Ja, du solltest Spieldesigner werden! Es gibt coole Tricks, mit denen man dieses Problem lösen kann. Allerdings ist das eher der Stoff für einen einstündigen Vortrag auf der Game Developers Conference. Oder du kommst einfach zu mir ins Studio und arbeitest dort als Entwickler! Pass auf, es gibt mehrere Ebenen, auf denen das „Entscheidungen mit Konsequenzen“-Prinzip funktionieren muss. Zum einen die lokale: Schau in diese Kiste, dann bekommst du einen Schatz, kannst dafür aber keine andere Truhe mehr öffnen. Außerdem gibt es die Konsequenzen, die nur eine bestimmte Mission betreffen. Und dann noch die globalen Veränderungen – und diese sind wiederum die coolsten, aber auch kompliziertesten. Und du hast da völlig recht: Es ist entscheidend, dass man den Spielern zeigt, welche Optionen es gibt und welche Auswirkungen diese haben können. Und dann musst du das jede Sekunde aufs Neue tun! So wie in *Thief*, wenn eine Wache misstrauisch wird und sagt: „Habe ich da was gehört? Nein, muss wohl ein Bär gewesen sein!“ So was ist einfach wahnsinnig cool und subtil – wenn man es eben richtig macht!

PRIMA PINSEL: DIE MALMECHANIK

Hindernisse umgehen? Das war gestern! In **Micky Epic 2** entfernen Sie störende Dinge einfach mit einer Art Tintenkiller-Strahl.

Es geht auch pazifistisch: Wenn Sie Ihre Gegner nicht löschen, sondern brav anmalen, stehen Ihnen die Kerle kurzzeitig als Helfer zur Seite.

Die Fassaden der quietschbunten Häuser lassen sich entweder löschen oder aber mit Farben ausmalen – so entstehen per Pinselstreich neue Durchgänge und Plattformen.

Die älteren unter unseren Lesern werden sich vielleicht noch an den Splitscreen erinnern. Jene altmodische Multiplayer-Variante, die den Bildschirm in zwei Hälften unterteilt und so gemeinsames Spielen an einem Rechner erlaubt. **Micky Epic 2** bietet einen solchen Splitscreen – und zwar als einzige Mehrspieler-Möglichkeit! Online werden Oswald und Micky also keine Abenteuer erleben. Dies ist einerseits schade, andererseits aber auch verständlich: Denn der Koop macht seinem Namen alle Ehre – ohne gut abgesprochene Kooperation kommt man nicht weit. Dabei geht es vor allem darum, die Eigenheiten der beiden Helden zu nutzen. Während Micky wie im Solo-Modus seinen Pinsel schwingt, hat Oswald eine kleine Fernbedienung dabei. Die kann weit mehr, als irgendwelche Kontrastwerte zu regeln: Das kleine Kästchen schließt auf Knopfdruck Apparaturen kurz, verpasst Schurken einen fiesen Stromschlag und hüllt die beiden Helden in einen wabernden Schutzschirm.

Teamwork ist nicht nur in den Kämpfen angesagt, sondern auch bei der Fortbewegung. Die Levels sind so aufgebaut, dass man nur gemeinsam ans Ziel kommt. Oswald etwa nutzt seine anatomischen Eigenheiten: Der Hase lässt seine Ohren wie einen Propeller kreisen, um so über Abgründe zu schweben – Micky hängt sich währenddessen einfach an die Hinterläufe seines Kumpels und fliegt entspannt mit. Und so spaziert das Cartoon-Duo nicht nur durch herrliche 3D-Fantasy-Levels, sondern auch durch klassische 2D-Abschnitte im Stil von **Rayman Origins**. Letztere sind so etwas wie die Autobahnen in **Micky Epic 2** – sie verbinden die größeren Bereiche (etwa eine Westernstadt oder eine Weltraumstation) der an einen Disney-Freizeitpark erinnernden Spielwelt miteinander.

Jäger und Sammler werden so oder so alle Areale abklappern müssen. Denn die Entwickler versprechen ein geradezu episches Maß an versteckten Extras. Entdeckte Filmrollen schalten historische Cartoons frei, Abzeichen mit süßen Motiven oder eben garstigen Fratzen zeigen, wie (un)moralisch Sie gespielt haben, und mit eingesammelten Klunkern werten Sie die Talente der beiden Protagonisten auf. Sie sehen also: **Micky Epic 2** ist ein Spiel, das Generationen verbindet, jung und alt begeistert. Kein Wunder, dass der nette Herr Spector so gerne darüber redet! ❑

WER IST DIESER OSWALD?

Er war Walt Disneys erste Cartoon-Figur – und doch kennt ihn heute fast niemand mehr. Die kuriosen Gründe für das Verschwinden und für das Comeback eines Zeichentrick-Hasen:

Walt(er Elias) Disney und sein kongenialer Partner Ub Iwerks schufen im Jahr 1927 das Cartoon-Karnickel Oswald. Der „Lucky Rabbit" brachte es mit seinem Kurzfilmdebüt **Trolley Troubles** (Bild oben rechts) zu beachtlicher Bekanntheit. Doch die Lizenzrechte am Schwarz-Weiß-Schlappohr gehörten Universal Pictures, Disney hatte sein erstes Comic-Baby aus Unerfahrenheit quasi zur Adoption freigegeben – und machte sich demnach sofort an die Konzeption einer Maus, die jedem bekannt sein sollte ... Und während Micky die Welt eroberte, geriet Oswald in Vergessenheit (ein Fakt, den die Story von **Micky Epic 1** wunderbar aufgreift). Erst als Warren Spector den Auftrag bekam, für Disney ein Spiel zu designen, bemühte man sich um den Rückkauf der Oswald-Lizenz. Und erhielt sie schließlich im Tausch gegen den TV-Sportmoderator Al Michaels, der von ABC zu NBC wechselte!



Al Michaels (rechts) über seinen irren Wechsel zu NBC: „Mein Name wird von nun an als Antwort in vielen Quizshows auftauchen!"

AUSGETAUSCHT

„Malen ohne Zahlen: Dieses Comic-Spiel begeistert nicht nur Kinder!"



Thorsten Küchler

Wer Warren Spector einmal dabei zugehört hat, wie er über **Micky Epic 2** philosophiert, weiß: In diesem Spiel steckt ganz viel Liebe, ganz viel Besonderes und (so kurios es klingen mag) auch ganz viel **Deus Ex**. Denn hinter der Kunterbunt-Fassade versteckt sich ein Action-Adventure, welches den Spieler zum Ausprobieren motiviert, statt ihn zu gängeln, und dabei auch noch erstaunlich erwachsene Themen behandelt. Schade allerdings, dass man Oswald nur im Multiplayer selbst steuern kann – dieses Kerlchen ist um einiges cooler als der dauergute Micky.

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Junction Point
PUBLISHER: Disney Interactive
TERMIN: 26. September 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

Von: Felix Schütz

Rasantes Rätseln ist hier garantiert: Jack Keane kehrt mit einem neuen Abenteuer zurück! Bei einem Studiobesuch erfuhren wir frische Details.


Jack lässt sich freiwillig in ein Schanghaier Gefängnis werfen, um das Vertrauen eines alten Schatzhüters zu gewinnen, der dort seit Jahren einsitzt.

Jack Keane 2

Deck 13 gilt heute als feste Instanz der deutschen Entwicklerlandschaft. Sechs gute Adventures und ein schickes Rollenspiel hat das Frankfurter Studio in den vergangenen Jahren produziert, die nächsten Projekte sind schon in Arbeit. Doch trotz großer Namen wie **Ankh** oder **Venetica** ist man bei Deck 13 auf einen Titel besonders stolz: **Jack Keane**, ein Adventure von 2007 (Wertung: 84). Dr. Florian Stadlbauer, Executive Director von Deck 13, beschwört die Stärken des Spiels: Es war rasant, lebhaft, actionreich – und dennoch ein klassisches Abenteuer, das seinen Charme aus knackigen Rätseln, herzlichen Charakteren und viel Humor zog. **Jack Keane 2** soll an diese Tugenden nicht nur anknüpfen, sondern sie auf den nächsten Level hieven. Wie genau, das verriet uns Deck 13 beim Studiobesuch.

Die Präsentation beginnt mit einer zünftigen Verfolgungsjagd: Ein Luftschiff braust über die afrikanische Wüste hinweg, an Bord ein Gefangener: Jack Keane. Das sieht ihm ähnlich! Der Mann ist ein Abenteurer, Herumtreiber, Schiffskapitän, vor allem aber Pechmagnet, der sich mit schöner Regelmäßigkeit in brenzlige Lagen bringt, dabei aber nie seinen guten Willen verliert – eben das macht Jack so liebenswert.

Hinter dem Luftschiff rast ein Auto heran, darin sitzen die spielbaren Heldinnen dieses Kapitels: Am Steuer blitzt uns Eve entgegen, eine neue Hauptfigur in **Jack Keane 2**. Ihr Steckbrief: Sie stammt aus New York, ist elegant, damenhaft und weiß ihre Reize einzusetzen. Damit ist sie das Gegenteil von Amanda, der frechen Schurkin, die wir aus **Jack Keane 1** kennen. Amanda hockt auf dem Beifahrersitz und liefert sich ein Wortgefecht mit Eve, die beiden können einander nicht ausstehen. Trotzdem müssen sie zusammenarbeiten: Irgendwie müssen sie das Luftschiff verlangsamen und zugleich an Fahrt gewinnen, um Jack zu erreichen.

Amanda macht den Anfang: Sie schnappt sich ihr Gewehr, feuert damit auf das Luftschiff – ein Propeller geht in Flammen auf, das Fluggerät wird langsamer. Nun wechselt die

DAS IST NEU!

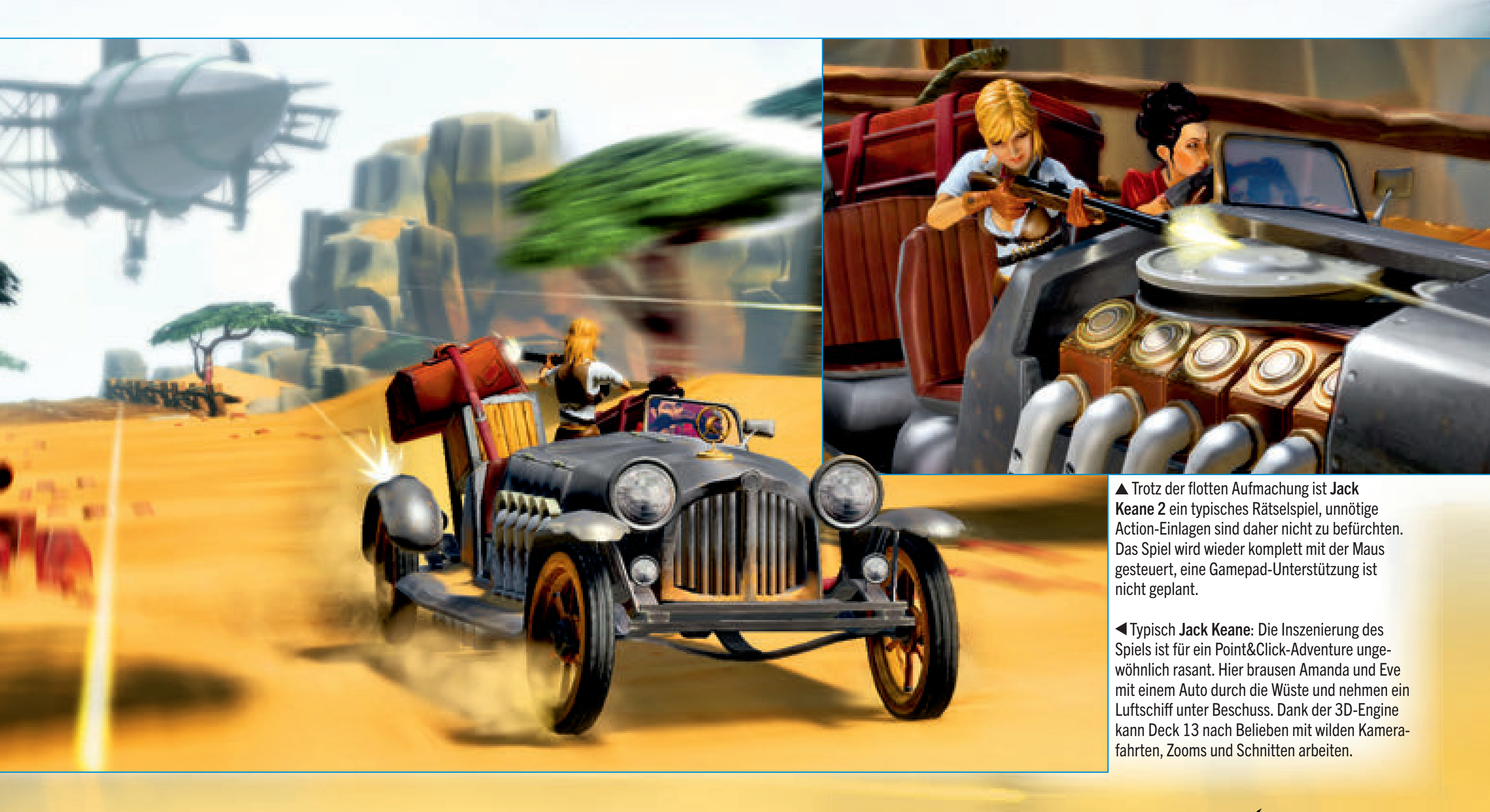
Die Fortsetzung des Point&Click-Adventures im Überblick:

- Deck 13 nutzt eine neue, selbst entworfene Engine für moderne Effekte.
- Neue weibliche Hauptfigur: Eve, eine aufreizende New Yorkerin
- Reisen um die halbe Welt – diesmal geht's nach Afrika, China und ins Hamburg des frühen 20. Jahrhunderts
- Im Spielverlauf entscheidet sich Jack zwischen Amanda und Eve.
- Jack kann nun springen und sich so freier durch die Levels bewegen.
- Actionreiche Inszenierung, flotte Kamerafahrten – trotz Rätselschwerpunkt

JACK KEANE: DAS WAR DER VORGÄNGER

Das erste **Jack Keane** erschien im August 2007. Es erzählt von einem Abenteurer, der sich aufmacht, den Schurken Doctor T und seine Armee aus dressierten Affen zu stoppen. Zu Jacks Begleitern zählen die kecke Amanda und der britische Geheimagent Montgomery, die auch im zweiten Teil ihre Rückkehr feiern. **Jack Keane** zeichnet sich vor allem durch die sympathischen Charaktere, witzige Seitenhiebe und eine gute Umsetzung aus: Deck 13 inszeniert das Spiel wie einen Abenteuerfilm, mit flotten Kamerafahrten und ordentlich Situationskomik. Da auch die Spielzeit erfreulich lang ausfällt, erntete das Spiel trotz einiger Rätselschwächen gute Kritiken. **Jack Keane** kostet heute nur noch 9 Euro und ist im Einzelhandel, aber auch über Download-Plattformen wie Steam erhältlich.


Jack Keane (2007) ist auch heute noch eine Empfehlung für Adventure-Fans.



▲ Trotz der flotten Aufmachung ist **Jack Keane 2** ein typisches Rätselspiel, unnötige Action-Einlagen sind daher nicht zu befürchten. Das Spiel wird wieder komplett mit der Maus gesteuert, eine Gamepad-Unterstützung ist nicht geplant.

◀ Typisch **Jack Keane**: Die Inszenierung des Spiels ist für ein Point&Click-Adventure ungewöhnlich rasant. Hier brausen Amanda und Eve mit einem Auto durch die Wüste und nehmen ein Luftschiff unter Beschuss. Dank der 3D-Engine kann Deck 13 nach Belieben mit wilden Kamerafahrten, Zooms und Schnitten arbeiten.

Steuerung hinüber zu Eve, die sich frei am Lenkrad umblicken und die interaktiven Armaturen untersuchen kann. Noch läuft alles gut, doch das nächste Problem lässt nicht lange auf sich warten: Als Eve einen Gang höher schaltet, fliegt ihr der halbe Motor um die Ohren. Daher ist es nun an Amanda, die Situation zu retten. Zunächst zieht sie Eve ein Strumpfband aus; Deck 13 inszeniert diesen intimen Moment als witzige Zeitlupensequenz mit frivoler Musikuntermalung. Danach klettert Amanda von flotten Kameraschwenks begleitet an der Außenseite des Wagens entlang, arbeitet sich zum Motor vor, repariert den Schaden mit dem Strumpfband, das hier als Keilriemen dient. Rätsel gelöst – nun kann Eve Gas geben!

Doch wie die Verfolgungsjagd endet, zeigt uns Deck 13 nicht – immerhin soll die Spannung gewahrt bleiben. Dafür verrät man uns etwas anderes: Im späteren Spielverlauf muss sich Jack zwischen Eve und Amanda entscheiden, nur eine Dame kann sein Herz erobern. Das hat sogar Einfluss auf die Endsequenz – mehr dazu im Kasten weiter rechts!

Bei dieser Gelegenheit erkundigten wir uns auch nach dem Liebling vieler **Jack Keane**-Fans: Montgomery, der schusselige britische Agent aus dem ersten Teil, spielt wieder eine Rolle in der Fortsetzung. Welche genau? Noch geheim!

Szenenwechsel: Jack befindet sich in einem Gefängnis in Schanghai. Dort sitzt er nun schon eine ganze Weile ein, und zwar freiwillig: Jacks Zellennachbar ist nämlich ein Schamane, ein alter Schatzhüter, der sein Wissen nun an unseren Helden weitergibt. Bevor der Schamane verduftet, überreicht er Jack noch einen mysteriösen Schlüssel, der ihm den Weg zum Reichtum öffnen soll. Damit hat unser Abenteurer alles, was er wollte, es hält ihn nichts mehr im Gefängnis – Zeit für einen cleveren Ausbruch!

Nun darf Jack Keane 2 zeigen, dass es seine größte Stärke nicht verlernt hat, nämlich Rätsel und Comedy geschickt zu verbinden. Zunächst fällt Jack ein Lichtstrahl auf, der durch sein Zellenfenster scheint. Woher kommt das Licht? Vom Wächter an der Tür erfährt Jack, dass draußen im Hafen die britische Navy mit ihren Kriegsschiffen vor Anker liegt und das Gebäude mit Scheinwerfern absucht. Und so schmiedet Jack einen Plan: In seiner Zelle findet er eine Metallplatte, die er zunächst mithilfe einiger Werkzeuge auf Hochglanz poliert – klassische Kombinationsrätsel. Mit der spiegelnden Platte reflektiert Jack dann das einfallende Licht und sendet so Nachrichten per Morse-Code an das britische Schiff zurück. Das folgende Dialogrätsel ist leicht gelöst, aber witzig: Jack beleidigt die britische Navy einfach so

DAMENWAHL

Sie bestimmen, mit welcher Flamme Jack Keane am Ende durchbrennt.

Entscheidungen sind eine Seltenheit im Adventure-Genre – zumeist verlaufen Spiele dieser Machart auf festen Schienen, die Handlung lässt sich kaum beeinflussen. Umso interessanter ist deshalb, was sich Deck 13 für **Jack Keane 2** überlegt hat: In diesem Adventure muss der Spieler wählen, welche weibliche Protagonistin am Ende an Jacks Seite bleiben soll. Dies geschieht im Rahmen einer späteren Questreihe, die dann auch etwas anders verläuft.

Zur „Wahl" steht einerseits die freche Amanda, die wir schon aus **Jack Keane 1** kennen, wo sich die beiden Jungspunde bereits etwas „näher" kamen. Amandas Gegenspielerin ist die adrette und aufreizende New Yorkerin Eve, die sich mit ihrer eleganten Art deutlich von Amanda unterscheidet.

Sollte Jack jedoch zu lange für seine Entscheidung brauchen und sich keine der beiden Damen anlachen, kann es ihm passieren, dass er am Ende alleine dasteht. Auch die Schlusssequenz soll davon abhängig sein. Deck 13 betont aber, dass **Jack Keane 2** kein Rollenspiel sei – die Wahl dürfte also im kleinen Rahmen stattfinden und nur geringe Auswirkungen haben.

▲ Amanda ist aus dem ersten Spiel bekannt. Sie ist eine gerissene Abenteurerin, die sich nicht viel aus weiblichen Attitüden macht.

◀ Neuzugang Eve ist die zweite weibliche Hauptfigur in **Jack Keane 2**: Sie spielt bewusst mit ihren Reizen und ist deutlich damenhafter als die schlagfertige Amanda. Auch sie ist an Jack interessiert.



SCHÖNE ANIMATIONEN
Da das Spiel komplett in 3D-Grafik umgesetzt ist, können die Entwickler nahe an das Geschehen heran und die Charaktere in Großaufnahme zeigen. Hier kommt auch Jacks deutlich verbesserte Mimik zur Geltung.

FRISCHE TECHNIK
Für **Jack Keane 2** nutzt Deck 13 eine neue, selbst entwickelte Engine. Die beherrscht nun zeitgemäße Grafiktricks wie beispielsweise Bewegungs- und Tiefenunschärfe, durch die solche Szenen stimmiger wirken.

DAS „KAMPFSYSTEM" VON JACK KEANE 2
Während einer Prügelei friert das Bild kurzzeitig ein, dann hat man ausreichend Gelegenheit, um eine der gelernten Angriffs- und Abwehrmethoden auszuwählen. Einfach den Button anklicken und fertig. Neue Tricks lernt man durch das Lösen von Dialogrätseln.

URSACHE UND WIRKUNG
Angriffe und Abwehrtechniken müssen passend zu den Aktionen des Kontrahenten gewählt werden. Das erinnert ein wenig an die Beleidigungsduelle der **Monkey Island**-Reihe, in denen man seine Gegner durch Überlegung und nicht durch gute Reflexe besiegte.

lange, bis sie eine Kanonenkugel auf seine Zelle abfeuert, damit die Wand einreißt und unserem Helden so die Flucht ermöglicht.

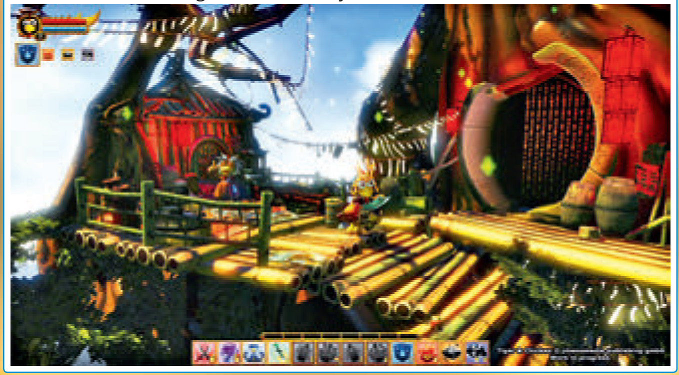
Für den dritten Part unserer Präsentation zeigt uns Deck 13 noch eine weitere neue Location: Diesmal sind Jack und Amanda an einem Hafen im Hamburg des frühen 20. Jahrhunderts unterwegs. Jack steht hier vor einer großen Lagerhalle, in der er einen weiteren Schlüssel für seinen Schatz vermutet. Das Problem: Die Hallentore sind verschlossen und ein weiterer Zugang wird vom Hafenmeister versperrt – ein störrischer alter Knochen, den Jack nur mit seinen Fäusten überzeugen kann. Ja, das ist neu: Jack kann sich in Faustkämpfen duellieren! Allerdings funktioniert das nicht wie in einem Actionspiel. Man muss lediglich eine Reihe von Buttons anklicken, die für verschiedene Attacken und Abwehrmanöver stehen. Der Spieler muss nur die richtige Aktion zu wählen, um den Gegner aus dem Konzept zu bringen – das erinnert ein bisschen an die Beleidigungsduelle der **Monkey Island**-Reihe.

Jacks Kampf geht furchtbar schief, denn der Hafenmeister hat Tricks drauf, die unser Held nicht kontern kann. Erst einige Hafenarbeiter helfen Jack auf die Sprünge und bringen ihm eine neue Abwehrhaltung bei, mit der er den Hafenmeister schließlich doch überwältigen kann. Geschafft! Zwar bleibt die Lagerhalle weiter geschlossen, doch Jack hat schon einen anderen Weg ausgemacht: Er muss nur über mehrere Kisten springen, um ein hochgelegenes Fenster zu erreichen, über das er in das Gebäude einbrechen kann. Richtig gelesen: Jack kann springen, und zwar mit der rechten Maustaste. Deck 13 beteuert jedoch, dass das Springen keinerlei Geschick voraussetze. Es diene lediglich dazu, die Bewegungsmöglichkeiten des Helden zu erweitern, damit er die Umgebungen noch freier erkunden kann. In der uns gezeigten, noch sehr frühen Version machte das Springen zwar noch keinen runden Eindruck, allerdings erklärten die Entwickler, dass man an der Mechanik noch kräftig arbeiten werde. Ohnehin dürften solche Detailänderungen nicht entscheidend dafür sein, ob das Spiel ein Erfolg wird, sondern wie spannend die Geschichte, wie gelungen die Gags und wie clever die Rätsel im fertigen Spiel ausfallen. Und in diesen Disziplinen hat Deck 13 bislang nicht enttäuscht. ❏

DECK 13: DAS KOMMT ALS NÄCHSTES

Neben Jack Keane 2 arbeitet das Studio noch an drei weiteren Projekten.

Project RPG: Ein Rollenspiel, das zusammen mit Tomasz Gop (ehemaliger Produzent von **The Witcher 2**) entsteht. Die ersten vagen Informationen: Ein actionbetontes Kampfsystem und eine Story voller Entscheidungen. Mehr dazu auf Seite 10.
Blood Knights: Das Action-RPG ist bereits seit Sommer 2011 angekündigt. Deck 13 verspricht ein düsteres, actionreiches Spiel, die Story soll historische Ereignisse mit Mythen und Legenden vermischen. Einen Releasetermin gibt's noch nicht.
Tiger & Chicken (Bild unten): Ein witziges Action-RPG auf Basis der **Moorhuhn**-Lizenz. In dem knallbunten Hack&Slay-Spiel begleitet der Spieler das Kult-Huhn durch eine asiatisch angehauchte Fantasy-Welt. Release: 2012.



„Wurde auch Zeit, dass Jack wieder meine Festplatte unsicher macht!"

Felix Schütz



Es ist fair und richtig, Deck 13 einen dicken Vertrauensbonus zu geben – es ist ja nicht ihr erstes Adventure, die verstehen ihr Handwerk. Dies bitte im Hinterkopf behalten, wenn ich nun sage, dass mich die Präsentation der sehr frühen, sehr unfertigen Version (Pre-Alpha!) nicht umgehauen hat. Klar, die bekannten Zutaten – launige Charaktere, netter Humor, hohes Tempo – sehen fein aus. Doch knackige Rätsel habe ich noch nicht gesehen, das Sprung-Feature wirkte bemüht und auch grafisch sollte der alte Jack ruhig etwas nachlegen. Aber ich will nicht zu viel nörgeln, denn die Entwickler haben ja noch viel Zeit, um ihr Baby rund und schick zu machen. Bis dahin bleibe ich erst mal bei einem „gut" – und freue mich schon auf das fertige Spiel.

GENRE: Adventure
ENTWICKLER: Deck 13
PUBLISHER: Astragon
TERMIN: 3. Quartal 2012

EINDRUCK **GUT**



SCREEN-INFO

Die Screenshots entstammen zum Großteil der PS3-Version. Die wenigen, verfügbaren Bilder der PC-Version sind extra gekennzeichnet. Sie wurden uns vom Hersteller zur Verfügung gestellt.

Dark Souls

Von: Martin Schücker

Das harte Konsolen-Kultspiel kommt nun auch für den PC.

Mutierte Ratten sind hässlich und verbreiten Krankheiten, die Ihre Lebensenergie schnell schwinden lassen.

In anderen Rollenspielen sind solche Feinde mit einem Schlag erledigt. In **Dark Souls** können sie schnell den Untergang Ihres Helden bedeuten.

Ein mysteriöses Fabelwesen, der Wächter der Gruft, erwartet Sie zum Kampf. (PC)

Bringen Fan-Petitionen etwas oder ist das nur verlorene Liebesmüh seitens der Gamer? Im Fall von **Dark Souls** scheint Publisher Namco Bandai tatsächlich auf die Anhänger des harten Rollenspiels gehört zu haben, denn das düstere Action-RPG erscheint im Herbst dieses Jahres endlich auch für den PC.

Doch was ist dieses **Dark Souls** eigentlich und was macht die Faszination an diesem Spiel aus? Alles begann am 25. Juni 2010, als Namco Bandai das japanische Action-Rollenspiel **Demon's Souls** auf dem europäischen Markt für die PS3 veröffentlichte. Das düstere Fantasy-Setting, das realistische Kampfsystem und vor allem der beinharte Schwierigkeitsgrad sorgten für großen Erfolg. In modernen Spielen werden Sie oft an die Hand genommen, alles wird Ihnen haarklein erklärt und wenn Sie nicht vorankommen, erhalten Sie Tipps en masse. **Dark Souls** und sein Vorgänger **Demon's Souls** setzen hier auf das Konzept „weniger ist mehr". Sie erhalten zu Beginn des Spiels einige grundlegende Hinweise zur Steuerung – wie bewege ich mich, wie schlage ich zu, wie wende ich Zauber an –, den Rest müssen Sie sich selbst erarbeiten. Lernen durch Dahinscheiden Ihres Alter Egos ist eines der Grundprinzipien von **Dark Souls**. Sie bekommen nichts geschenkt, aber so ist auch das Gefühl, etwas im Spiel erreicht zu haben, extrem groß. Sie werden ein Hochgefühl haben, wenn Sie den Boss, der Sie x-mal zu Klump geschlagen hat, endlich besiegen. Kaum ein anderer Titel schafft es, Ihnen als Spieler einen solchen Adrenalinschub zu verpassen, um Sie im nächsten Moment doch wieder auf den Boden der Tatsachen zurückzuholen.

Dark Souls unterscheidet sich in einigen Punkten von seinem Vorgänger. Hatten Sie bei **Demon's Souls** noch einen zentralen Hub, den Nexus, von dem aus Sie in die verschiedenen Gebiete gereist sind, ist die Spielwelt bei **Dark Souls** ein großes Ganzes. Das düstere und doch sehr abwechslungsreiche Fantasy-Reich Lordran lädt zum Erkunden ein. Hinter jeder Ecke könnte jedoch der virtuelle Tod lauern. Damit Sie in dieser unwirtlichen Welt überleben, ist es extrem wichtig, dass Sie Ihren Charakter beherrschen und dass Ihnen das Kämpfen in Fleisch und Blut übergeht. Sie lernen nach und nach, die Feinde besser einzuschätzen, entwickeln Strategien und nehmen es mit riesigen und wirklich bedrohlichen Bossen auf. Doch selbst nach 30 Stunden Spielzeit kann ein falscher Knopfdruck oder ein unvorsichtiger Schritt noch Ihr Ableben bedeuten.



Düster, atmosphärisch und mystisch: Das Königreich Lordran steckt voller Geheimnisse und wartet darauf, erkundet zu werden.



Einen kleinen Moment der Ruhe haben Sie an den Leuchtfeuern. Hier füllen Sie Ihre Estus-Flakons, Zauber und Wunder auf. Genießen Sie die Pause.

DIE KLASSENWAHL

Wie es sich für ein richtiges Rollenspiel gehört, verfügt Dark Souls natürlich über ein Klassensystem.

Zehn verschiedene Klassen stehen Ihnen zu Beginn zur Verfügung. Mit dabei sind unter anderem Ritter, Magier und Pyromant. Ihre Wahl beeinflusst vor allem die ersten Spielstunden. Je nach Archetyp gestaltet sich das Überleben leichter oder schwerer. So haben Sie mit dem Krieger eine sehr solide Klasse, die sowohl offensiv als auch defensiv stark ist. Der Bettler dagegen trägt nur einen Lendenschurz und ist mit Bretterschild und Holzknüppel bewaffnet. Diese Klasse ist eher etwas für erfahrene Spieler. Haben Sie genug Seelen gesammelt, leveln Sie die Attribute, die Ihrem Spielstil entsprechen. So wird selbst aus einem Ritter ein zaubernder Fernkämpfer oder aus dem Dieb ein in Plattenpanzer gehüllter Frontstreiter. Sie haben alle Freiheiten, wie Sie Ihren Charakter spielen wollen. Bedenken Sie aber: Einmal investierte Seelen sind weg. Steigern Sie also vorausschauend.



Schon der Tutorial-Level birgt einige Tücken und bereitet Sie somit auf das noch Kommende vor. Damit Sie nach einem Tod nicht komplett von Anfang an starten müssen, haben die Entwickler Leuchtfeuer in der Welt platziert. Sie dienen Ihnen als Speicher- und Rücksetzpunkte. An diesen haben Sie einen Moment Ruhe, steigern Ihre Charakterwerte und füllen Ihre Zauber, Wunder und Estus-Flakons auf. Letztere sind Ihre Heiltränke, denn automatisches Heilen gibt es bei **Dark Souls** nicht. Die Krux an den Leuchtfeuern: Sobald Sie eine Rast einlegen, werden alle kleineren Feinde wieder zurückgesetzt. Nur besiegte Bosse bleiben im virtuellen Nirwana.

Bei einem Rollenspiel gehört es natürlich auch dazu, seinen Charakter weiterzuentwickeln. Bei **Dark Souls** sammeln Sie allerdings keine Erfahrungspunkte, sondern Seelen von besiegten Feinden. Je mächtiger der Gegner, desto mehr Seelen erhalten Sie. Diese sind gleichzeitig auch Tauschwährung. Doch dabei gibt es natürlich einen Haken: Sobald Sie sterben, verlieren Sie die gesammelten Seelen. Diese befinden sich dann in einem Blutfleck an der Stelle Ihres Dahinscheidens. Um Sie zurückzuerlangen, müssen Sie den kompletten Weg vom letzten Leuchtfeuer erneut gehen. Alle Gegner sind natürlich wieder da. Sollten Sie erneut sterben, sind die Seelen unwiederbringlich verloren. Und das kann für einige laute Schimpftiraden sorgen ...

Ihr Charakter kann sich in zwei Zuständen befinden, ausgehöhlt (= untot) und menschlich. Im lebendigen Zustand haben Sie zwei Vorteile: So können Sie nur dann richtig mit anderen Spielern interagieren (mehr zum Online-System später), außerdem erhöht sich im menschlichen Zustand Ihre Beutewahrscheinlichkeit. Um lebendig zu werden, müssen Sie Menschlichkeit-Items am Leuchtfeuer einlösen. Stirbt Ihr Charakter, wird er wieder untot. Sie fragen sich jetzt sicherlich: Untot? Lebendig? Gibt es da auch eine Hintergrundgeschichte dazu? Ja, die gibt es, aber sie steckt genauso voller Mysterien und Rätsel wie die Spielwelt selbst. Zu Beginn entkommen Sie aus dem Asyl der Untoten und erfüllen damit die Prophezeiung, dass ein Krieger erscheinen wird, der das Feuer des Lebens neu entfacht. Denn mächtige Dämonen, die durch den Zorn der Götter erschaffen wurden, haben die Menschheit des Königreichs Lordran unterjocht. Und ein Untoten-Fluch raubte den Bewohnern ihre Seelen. Mehr zur Geschichte erfahren Sie zu Beginn nicht und müssen diese somit genauso wie die Spielwelt selbst entdecken und entschlüsseln.



Die düsteren Katakomben beherbergen zahlreiche, meist tödliche Überraschungen. (PC)

Die Bosse in **Dark Souls** sind nicht nur groß, sondern auch irre schwer zu besiegen. (PC)

DAS KOMPLEXE KAMPFSYSTEM

Das realistische Kampfsystem müssen Sie im Schlaf beherrschen, um zu überleben. Und selbst dann wird es noch sehr schwer.

Je früher Sie Ihre Bewegungen perfektionieren, desto weniger werden Sie sich die Haare raufen. Je nachdem, mit welcher Waffe Sie ausgerüstet sind, attackiert Ihr Held anders. Zudem müssen Sie immer auf Ihre Ausdauer achten. Ist die Leiste leer, können Sie nicht mehr blocken, attackieren oder ausweichen. Lernen Sie außerdem frühzeitig, Gegner auszukontern, und studieren Sie deren Angriffsmuster.



AUS DER SCHUSSLINIE!
Die Ausweichrolle müssen Sie beherrschen. Viele Angriffe, vor allem die der riesigen Bossgegner, können oft nicht geblockt werden. Rollen Sie sich aus dem Gefahrenbereich und schlagen Sie dann zurück.



DER PERFEKTE ZEITPUNKT FÜR EINEN GEGENSCHLAG
Lernen Sie frühzeitig, den gegnerischen Angriff zu kontern. Wenn Sie das hinkriegen, treffen Sie den Feind mit einem mächtigen Schlag, der ihn entweder sofort ausschaltet oder massiven Schaden verursacht.



NACH UNTEN TRETEN, NACH OBEN STECHEN
Sie werden von Feinden auch über Leitern verfolgt. Nutzen Sie den Tritt, um sie loszuwerden. Aber Vorsicht: Die Gegner beherrschen diesen Angriff auch. Achten Sie auch immer auf Ihre Ausdauer, sonst stürzen Sie ab.



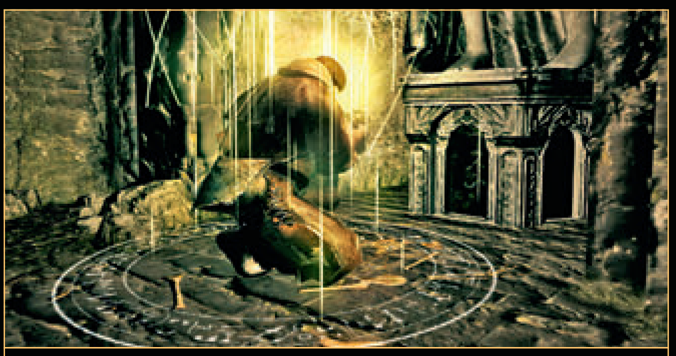
MIT RUHIGER HAND!
Auch den Fernkampf sollten Sie meistern. Oftmals können Sie Feinde gefahrlos mit Pfeil und Bogen oder mit der Armbrust ausschalten. Allerdings haben Sie nicht unendlich Munition und müssen diese für Seelen teuer erkaufen.



PYROMANE!
Mit der richtigen Ausrüstung können Sie Pyromantie nutzen. Viele Feinde sind für Feuer anfällig. Visieren Sie den Feind an und lassen Sie anschließend Ihre tödlichen Feuerzauber sprechen.



KENNE DEINEN FEIND!
Prägen Sie sich die Kampfstrategie Ihrer Feinde ein. Diesen Gegner (links) sollten Sie, wenn er in dieser Pose ist, nicht angreifen. Sonst kontert er Ihren Schlag und sticht sein Schwert in Ihren Bauch.



GÖTTLICHE WUNDER UNTERSTÜTZEN SIE IM KAMPF.
Neben Pyromantie und Magie können Sie auch Wunder erlernen. So haben Sie zum Beispiel Heil-Wunder oder auch Angriffs-Wunder zur Verfügung. Sehr hilfreich vor allem gegen untote Feinde.

Mit Drachen geraten Sie öfter aneinander! Dieses Bild zeigt gut, wie stimmig **Dark Souls** sein Fantasy-Szenario zeichnet. (PC)

Genauso mysteriös wie die Welt sind auch die NPCs, die Sie auf Ihrem Weg treffen. Sie müssen selbst herausfinden, ob Ihnen einer der Bewohner Lordrans feindlich gesinnt ist oder Ihnen helfen möchte. Viele Entscheidungen, die Sie im Umgang mit den NPCs treffen, wirken sich erst später im Spiel aus. Einige dieser verlorenen Seelen sind Händler, Schmiede oder Lehrer. Mit diesen sollten Sie sich gut stellen. Andere geben Ihnen wertvolle Hinweise zur Geschichte oder wohin Sie als Nächstes gehen sollten. Einige stehen Ihnen auch im Kampf bei. Bei bestimmten Charakteren können Sie einen Eid ablegen, wodurch Sie teilweise neue Fähigkeiten oder Waffen erhalten. Das bereichert das Spiel noch weiter.

Dark Souls hat auch einen Online-Modus. PC- und Konsolenspieler werden allerdings auf unterschiedlichen Servern spielen. Online können Sie mit anderen Spielern interagieren, Sie zu Hilfe rufen und ihnen auch Botschaften hinterlassen. Diese erscheinen in roten Lettern auf dem Boden und können von jedem gelesen werden. Weiterhin sehen Sie Spieler, die sich an der gleichen Stelle im Spiel befinden, als geisterhafte Schemen in Ihrer Welt. Sie werden auch immer wieder auf Blutflecken stoßen, die Ihnen, wenn Sie sie berühren, das Ableben eines Kriegers zeigen. Außerdem können Sie in die Welten anderer als Phantom eindringen, um diese Spieler zu jagen. Als Belohnung winken Ihnen Seelen und Menschlichkeit-Items.

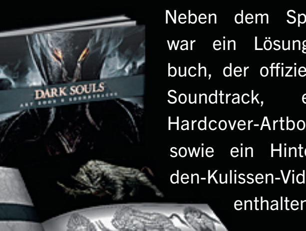
Die Unterschiede der PC-Version zur Konsolenfassung sind nur marginal. Natürlich dürfen Sie Ihren Helden per Tastatur und Maus steuern, aber auch die Verwendung eines Gamepads ist möglich. Und die Steuerung auf der Konsole ist sehr gut umgesetzt. Ein Wermutstropfen: Bei der Grafik wird sich nichts tun. Das Spiel wird eins zu eins von der Konsole portiert. Aber es gibt ein paar Neuerungen: Es werden neue Bosse und Orte implementiert. So erscheint der Wächter des Grabes, ein Wesen mit Löwenpranken, einem Skorpionschwanz und riesigen Flügeln. Auch ein neuer Drache stellt sich Ihnen entgegen. Das Mal auf seiner Nase deutet darauf hin, dass er in den magischen Künsten bewandert ist. Diese und weitere neue Gegner erscheinen in der Erweiterung **Artorias of the Abyss**. Außerdem soll das Online-PvP verbessert werden.

Ein paar Monate müssen wir uns noch gedulden: Im August dieses Jahres soll **Dark Souls** herauskommen. Anscheinend bringen Fan-Petitionen also doch was! ❑

PREPARE TO DIE EDITION

Noch nicht bestätigt ist der genaue Inhalt der PC-Version. Hoffentlich erhalten PC-Spieler eine ähnlich umfangreiche Edition wie die Konsolenspieler.





Die Collector's Edition für PS3 und Xbox 360 hatte massig Inhalt fürs Geld. Neben dem Spiel war ein Lösungsbuch, der offizielle Soundtrack, ein Hardcover-Artbook sowie ein Hinter-den-Kulissen-Video enthalten.

„Zum Ausrasten und doch ungemein süchtig machend"



Martin Schücker

Was habe ich geflucht, als ich **Dark Souls** auf der Konsole gespielt habe. Und ja, es ist auch ein Pad dabei draufgegangen. Aber das Gefühl des Erfolgs ist einfach unglaublich belohnend. Obwohl man nichts geschenkt bekommt, will man immer mehr. Mehr von der Welt sehen, mehr Items einsammeln, mehr Invasionen. Ich bin gespannt, wie die Steuerung für Maus und Tastatur umgesetzt ist und ob das etwas ungenaue Lock-on-System überarbeitet wurde. Ich habe definitiv wieder Lust auf das Spiel und werde es sicherlich ein viertes und fünftes Mal durchspielen ..., wenn das meine PC-Tastatur überlebt. Freuen Sie sich auf ein ebenso denkwürdiges wie erbarmungsloses Action-Rollenspiel!

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Namco Bandai
ENTWICKLER: From Software
TERMIN: 24. August 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

* Martin Schücker ist als freier Redakteur für PC Games tätig.



World of Warcraft: Mists of Pandaria

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Sascha Lohmüller

Das neue WoW-Add-on steht vor der Tür – wir waren für Sie in der Beta unterwegs und bei Blizzard zu Gast!

DAS IST NEU!

- Neue Klasse: Der Mönch
- Neue Rasse: Die Pandaren
- Anhebung der Maximalstufe von 85 auf 90
- Sieben Zonen, sechs Dungeons, eine Arena, sechs Schlachtfelder
- Haustierkämpfe und eigene Farm
- Dritter Schwierigkeitsgrad für Dungeons: der Challenge-Modus
- Szenarien für kleine Spielergruppen
- Komplett überarbeitetes Talentsystem

Eine neue **WoW**-Erweiterung ist ja schön und gut, doch worum geht es genau in **Mists of Pandaria**? Wer sind die Pandaren, wie schaut der Kontinent aus und welche neuen Features gibt es sonst noch? All das beantworten wir Ihnen auf den folgenden vier Seiten, denn seit Mitte März läuft der geschlossene Betatest von **MoP**, in dem wir natürlich ausführlich unterwegs sind. Zudem besuchten wir kurz vor dem Start die Entwickler im Blizzard-Hauptquartier im kalifornischen Irvine.

Wer seit dem dritten Warcraft-Strategiespiel mit dem Blizzard'schen Fantasy-Universum vertraut ist, dem sind die Pandaren keine Unbekannten. Denn bereits im Echtzeitstrategie-Hit gaben die Bärchen in Form des Braumeisters Chen Sturmbräu ihr Stelldichein. Dennoch galten Pandaren lange Zeit als Insider-Witz im **Warcraft**-Kosmos. Zu Unrecht, wie Chris Metzen (Vice President of Creative Development) bei der Ankündigung **MoP**s anmerkte. Die Rasse sei keinesfalls nur ein Scherz, sondern ernst zu nehmender Teil der **Warcraft**-Story. Man dachte, so Metzen, sogar bereits bei der ersten **WoW**-Erweiterung **The Burning Crusade** darüber nach, die Pandaren als spielbares Allianz-Volk freizuschalten.

Wie dem auch sei, die Pandaren leben auf Pandaria, einem großen Kontinent, der zum Schutze des Panda-Volkes Jahrtausende lang von einem magischen Nebel umgeben war. Dieser Nebel lichtet sich nun mit dem Release von **Mists of Pandaria**, was allerhand Probleme für die schwarz-weißen Fellknäuel mit sich bringt. Zum einen stehen alte Feinde wie die Zandalari-Trolle wieder auf der Matte, zum anderen verlagern die beiden ewigen Streithähne Allianz und Horde ihre Zankereien auf den neuen Kontinent. Dieser Konflikt spitzt sich im Verlaufe des Add-ons zu und zerstört Pandaria zusehends. Schlussendlich gipfelt der Krieg der beiden Großmächte darin, dass eine der beiden Seiten (wir wollen hier nicht zu viel verraten) Gräueltaten begeht und damit sogar den Zorn der eigenen Fraktion auf sich zieht. Dementsprechend steht auch erstmals kein fieser Oberbösewicht mit Augenbinde oder Sohnemann-Minderwertigkeits-Komplex im Mittelpunkt der Story. „Endgegner" von **Mists of Pandaria** ist vielmehr ein alter Bekannter, ein hohes Tier bei einer der beiden Fraktionen.

Neben der neuen Rasse hält auch eine neue Klasse Einzug in Azeroth: der Mönch. In Irvine durften wir bereits einen der Nahkämpfer auf Stufe 85 ausprobieren, mittlerweile ist dies auch in der Beta möglich. Da wir allerdings bei unserem Anspieltermin allein loszogen, entschieden wir uns für die Spielweise eines Windläufers, also eines Nahkämpfers, der auf Schaden spezialisiert ist. Dann folgte erst einmal etwas Grundlagen-



Mit Ausnahme der Worgen und Goblins steht die neue Mönch-Klasse allen Rassen offen.



Horde und Allianz tragen ihren Konflikt auch auf dem neutralen Pandaria aus – sehr zum Ärger der Pandaren.





Die spielbaren Pandaren haben sich vor langer Zeit von Pandaria losgesagt und leben auf dieser Riesenschildkröte.

kunde bezüglich der neuen Klasse. Ähnlich einem Katzendruiden oder einem Schurken steht dem Mönch ein Energie-Vorrat zur Verfügung, den er für seine Standard-Angriffe verbraucht und der sich kontinuierlich wiederherstellt. Der Nebelwirker (Heiler) besitzt zudem ein pralles Manakonto, das sich ebenso regelmäßig wieder auffüllt. Der Windläufer und der Braumeister (Tank) besitzen hingegen nur einen kleinen Vorrat an Mana, den sie hauptsächlich für kleinere Heilungen oder Fähigkeiten wie „Detox" (entfernt Gift- und Blutungseffekte) nutzen. Zudem füllt sich das Mana dieser beiden Spielweisen nur spärlich wieder auf. Zu Energie und Mana gesellt sich beim Mönch auch noch das sogenannte Chi. Das war bei der Vorstellung des Mönchs auf der letztjährigen Blizzcon sogar noch in zwei unterschiedliche Arten von Chi unterteilt. Blizzard hat aber selbst gemerkt, dass das langsam etwas zu kompliziert wurde und die beiden Arten kurzerhand zu einer verschmolzen. Die Chi-Leiste füllen Sie durch spezielle Attacken und nutzen den so gesammelten Vorrat dann, um verheerende Finishing Moves oder im Falle des Nebelwirkers starke Heilungen zu wirken. Im Grunde funktioniert das System also ähnlich wie die Kombopunkte bei einem Schurken. Zusätzlich zu ihren Angriffen und Heilungen verfügen Mönche zudem noch über mehrere Arten von Buffs.

Doch genug der Theorie, stürzen wir uns lieber in ein Gefecht. Als Opfer präsentierte man uns einige Hozen, affenartige Humanoide. Während wir also im Nahkampf munter Tritte verteilten, fielen uns gleich mehrere Dinge auf. Erstens: Es ist erstaunlich, wie viele der Attacken erst einsetzbar sind, wenn genug Chi vorhanden ist – Taktik ist also gefragt. Zweitens: Der Mönch verfügt über enorm vielfältige Möglichkeiten, um den Verlauf eines Kampfes zu seinen Gunsten zu beeinflussen. Diese Agilität wird vor allem jenen unter Ihnen gefallen, die immer gern mitten im Geschehen sind.

Damit all die Pandaren, Mönche und natürlich auch alle anderen Helden genug zu tun haben, locken sieben brandneue Zonen auf dem Kontinent Pandaria. Wer zum ersten Mal seinen Fuß auf den neuen Kontinent setzt, wird dies wohl im Jadewald tun, schließlich ist der grüne Dschungel die Startzone für Stufe-85-Helden in Pandaria. Im Süden schlägt die Allianz ihre Zelte auf, im Norden die Horde, dazwischen gibt es jede Menge Ruinen und Platz für Keilereien zwischen den beiden verfeindeten Fraktionen. Solche Rangeleien sind jedoch eine eher schlechte Idee, denn im Tempel der Jadeschlange (übrigens auch der erste neue Dungeon) im Zentrum des Waldes treiben die Sha ihr Unwesen. Die Sha sind böse Geister, die Manifestation negativer Emotionen. Und von denen bringen die Streithähne natürlich noch einmal massig nach Pandaria mit. Beide Parteien finden dann auch gleich ihre ersten Verbündeten im Jadewald: Die Allianz freundet sich mit den spirituellen Fischwesen der Jinyu an, die Horde mit den Affenmenschen der Hozen. Passenderweise können sich die Primaten und die Fische eh nicht ausstehen.

Westlich des Jadewalds geht die Reise auf Pandaria weiter. Im Tal der Vier Winde befindet sich die Reiskammer der Pandaren. Zudem säubern Sie einen weiteren Dungeon von fiesen Eindringlingen. Die Sturmbräu-Brauerei wurde nämlich von den Hozen überrannt – das gefällt den bierlieben Pandaren natürlich überhaupt nicht!

Weiter südlich hingegen ist das Land nicht ganz so kultiviert. Die Krasarang-Wildnis nämlich macht ihrem Namen alle Ehre und ist von dichtem Dschungel überwuchert. Zu allem Überfluss hausen hier die hünenhaften Mogu und ihre echsenartigen Sklaven, die Saurok. Das Mogu-Imperium herrschte einst über Pandaria, bevor es von den Pandaren zerschmettert wurde – eine Schmach, die die Mogu bis heute nicht vergessen haben. An der Küste der Wildnis hingegen zanken sich erneut Horde und Allianz, errichten Festungen und vereinnahmen die Zone im Verlauf des Add-ons immer mehr. Ob hier wieder das sogenannte Phasing zum Einsatz kommt, durch das die Gebiete für jeden Spieler anders aussehen, ist nicht bekannt. Übrigens: Ob Sie zuerst die Wildnis oder das Tal bereisen, bleibt Ihnen überlassen – beide Zonen


Im Tal der Vier Winde dominieren asiatische Architektur und Flora, Reisfelder inklusive.


Der Kun-Lai-Gipfel ist der höchste Berg, den Blizzard je für ein Spiel erschaffen hat – entsprechend majestätisch sieht es hier aus.

sind für dieselbe Stufenreichweite bestimmt.

Der Kun-Lai-Gipfel im Norden des Kontinents ist zweigeteilt. Im Süden bestimmen weite Ebenen, von einem Stamm nomadischer Tauren-Verwandter bewohnt, das Bild. Im Norden hingegen überragt der höchste je von Blizzard für ein Spiel erschaffene Berg die Szenerie. Neben verschneiten Klüften ist hier vor allem das Kloster der Shado-Pan erwähnenswert. Die Shado-Pan sind die Wächter von Pandaria und nehmen die Sha-Bedrohung sehr ernst. Wie ernst, das erfahren Sie in einem Dungeon, der sich im Kloster befindet.

Im Herzen Pandarias schließlich befindet sich das Tal der Ewigen Blüten. Hier herrscht ein Krieg zwischen den Mogu und den Pandaren, Sie besuchen einen weiteren Dungeon und jede Fraktion verfügt über ihre eigenen Stützpunkte – kurz: Hier haben Stufe-90-Helden jede Menge zu tun.

Sie fragen sich jetzt sicher, was mit den beiden fehlenden Zonen ist? Nun, an der Tonlong-Steppe und der Schreckensöde wird noch intensiv gearbeitet, weswegen es kaum Infos gibt. Düstere Farbgebung und seltsame Insektenbauten in der Öde lassen jedoch schon einmal viele spannende Dinge vermuten …

Eine neue Rasse, eine neue Klasse, sieben neue Zonen und jede Menge Dungeons – man sollte meinen, Otto-Normal-**WoW**ler haben bis zum Sankt-Nimmerleins-Tag genug zu tun. Dennoch soll es ja den einen oder anderen Menschen geben, der sich mehr Nebenbeschäftigungen und Betätigungsfelder für sein virtuelles Alter Ego wünscht. Und so fügt Blizzard für **Mists of Pandaria** derart viele Features ein, dass eigentlich für jeden Geschmack etwas dabei sein sollte.

Da wäre beispielsweise der Challenge-Modus. Die meisten Dungeons lassen sich heutzutage in zwei verschiedenen Varianten spielen – in einer normalen Variante für den sogenannten Casual-Spieler und in einer heroischen Variante für jene, die eine Herausforderung suchen. Künftig gesellt sich ein dritter Schwierigkeitsgrad hinzu, nämlich erwähnter Challenge-Modus. Hier winken keine epischen Belohnungen, sondern lediglich wie bei den Olympischen Spielen Medaillen. Analog zu Gold, Silber und Bronze schalten Sie so neue Titel, spezielle Transmogrifikations-Sets (ohne Werte, nur mit besonderem Look) und weitere Belohnungen frei, die eher als Statussymbol dienen. Damit jeder Spieler dieselben Voraussetzungen für den Challenge-Modus hat, wird zusätzlich Ihre Ausrüstung temporär auf einen vorher definierten Level angehoben beziehungsweise heruntergestuft. Es kommt also einzig und allein auf das spielerische Können Ihrer Gruppe an.

Mit den sogenannten Szenarien kommt eine weitere Art Instanzen hinzu. Statt wie bei einem normalen Dungeon, der eine Fünf-Spieler-Gruppe samt Tank und Heiler voraussetzt, lassen sich Szenarien aber auch mit weniger Spielern und ohne typische Rollenverteilung bewältigen. Haben Sie also nur eine halbe Stunde Zeit und sind mit zwei befreundeten Schadensausteilern unterwegs, ist ein Szenario der perfekte Zeitvertreib.

Bisher war es in **World of Warcraft** ja so, dass Sie über die Jahre hinweg einen kompletten Kleinzoo an Haustieren mit sich herumschleppten, die Tierchen aber maximal dazu gut waren, hübsch neben Ihnen her zu laufen und gelegentlich zu quieken. Das ändert sich mit **Mists of Pandaria**. Denn dann dürfen Sie Ihre Haustier-Armee gegen die Begleiter anderer Spieler antreten lassen. Mehr noch: Die possierlichen Tierchen lassen sich sogar trainieren und hochleveln.

Und bevor es wieder heißt, wir würden diejenigen vernachlässigen, die sich lieber mit anderen Spielern prügeln statt mit computergesteuerten Gegnern, erwähnen wir lieber auch einmal die PvP-Inhalte. Davon gibt es drei – zwei neue Schlachtfelder und eine neue Arena. Schlachtfeld Nummer 1 hört auf den Namen „Valley of Power“ und befindet sich auf Pandaria. Im neuartigen Murderball-Modus balgen sich hier zwei Teams um ein Artefakt. Solange ein Spieler ebendieses mit sich trägt, wandern kontinuierlich Punkte auf das Konto seines Teams, er teilt mehr Schaden aus und er erhält weniger Heilung. Unterschiedliche Punktezonen unterstreichen den taktischen, fast sportlichen Charakter dieser Spielart noch weiter. Schlachtfeld Nummer 2 hingegen liegt in der alten Welt, genauer gesagt im Schlingendorntal. In den „Silvershaft Mines“ kämpfen Horde und Allianz um die Kontrolle mehrerer Depots und Grubenkarren. Der


Haustiere sind künftig nicht mehr nur untätige Zierde, sondern treten in Arenen gegeneinander an.


Wem selbst die heroische Variante der Instanzen zu langweilig wird, versucht sich künftig am Challenge-Modus.

Die Sturmbräu-Brauerei will aus der Hand der Hozen-Affenmenschen befreit werden – eine Aufgabe für Sie!

Clou: Sowohl die Depots als auch die regelmäßig auftauchenden Grubenkarren müssen erst erobert werden, zudem lässt sich der Weg der Loren durch unterschiedliche Weichen verändern. Ebenfalls neu im PvP-Bereich: Das komplette Geschehen findet unter Tage statt. Die neue Arena schließlich, die im Uldum-Stil gehalten ist, wurde noch nicht vorgestellt.

Doch auch für friedfertige Naturen gibt es etwas zu tun: Bei der Fraktion der Tiller-Pandaren im Tal der Vier Winde wird Ihnen ein eigener Bauernhof zur Verfügung gestellt. Je nach Questfortschritt und Ruf lassen sich dort mehr und auch bessere Dinge anpflanzen oder züchten. So versorgen Sie sich selbst mit Kräutern, Kochutensilien und dergleichen.

Seien wir mal ehrlich: Haustierkämpfe, PvP, neue Rassen und Klassen sind ja schön und gut. Aber zu einer guten Erweiterung gehören auch anspruchsvolle und zahlreiche Instanzen für 5er-Gruppen beziehungsweise 10er- und 25er-Raids.

Neben sechs neuen Dungeons, zu denen bisher noch nicht allzu viele Informationen vorliegen, spendiert uns Blizzard wie schon bei Cataclysm heroische Varianten älterer Instanzen. Diesmal traf es das Scharlachrote Kloster und Scholomance. Besonders das Kloster wird nach dem Start des Add-ons nicht mehr wiederzuerkennen sein. Im Unterschied zur momentanen Unterteilung in vier Instanzen besteht das Kloster künftig nur noch aus zwei Flügeln. Der Friedhof und die Kathedrale wurden zusammengelegt, die Waffenkammer und die Bibliothek ebenfalls. Auch im Inneren werkelte Blizzard fleißig herum. Neben neuen Gegnern, neuen Bossen samt neuen Mechaniken wurde auch grafisch der Hebel angesetzt. Immerhin hatte das Kloster nun auch schon über sieben Jahre auf dem Buckel. Scholomance hingegen wurde bei der Überarbeitung etwas mehr „verschont". Ein paar Räume wurden neu angeordnet, ein paar Trash-Gegner entfernt, ein Boss hinzugefügt. Dadurch soll sich der doch recht unübersichtliche und langatmige Dungeon nun etwas geradliniger und flüssiger spielen.

Bei den Raids sollte erst einmal festgehalten werden, dass Blizzard weiterhin auf das mit dem letzten Patch eingeführte LFR-System setzt. Dieser neue, dritte Schwierigkeitsgrad würfelt Sie mit 24 anderen Spielern zusammen und dient quasi als Einstiegs-Level für Raidinteressierte. Die momentan geplanten 14 Bosse in drei Raidinstanzen sind also auch in insgesamt drei Schwierigkeitsgraden vorhanden. Bis auf die Namen und die Thematik der Raids ist aber noch nichts bekannt: In den Mogu'Shan Vaults treten Sie gegen die Mogu an, im Heart of Fear gegen insektenartige Mantids und auf der Terrace of the Endless Spring gegen die bereits erwähnten Sha-Geister.

Momentan ist auch eine Rückkehr zu einem **Burning Crusade**-Feature im Gespräch. So sollen Raids wie schon zu Classic-Zeiten oder eben während des zweiten Add-ons wieder eine Fortschritts-Abfolge darstellen. Anders ausgedrückt: Neue Spieler werden erst in den Schlachtzug A geleitet, bevor sie für den schwereren Schlachtzug B bereit sind. In **Wrath of the Lich King** (dem dritten Add-on) und **Cataclysm** war es eher so, dass der jeweils aktuelle Raid zählte und alles davor unwichtig geworden war. Ob dies letztendlich auch so umgesetzt wird, steht noch in den Sternen, begrüßen würden wir es aber.

Ein verloren geglaubtes Feature hingegen kehrt definitiv zurück: die Weltbosse. Statt wie jeder andere Schlachtzugsgegner gemütlich in einer Instanz zu hocken und auf Ihren Schlachtzug zu warten, stehen die Weltbosse frei zugänglich in der Gegend herum. Es dürfte also wieder spannende Wettrennen gegen konkurrierende Gilden geben – toll! Doch zurück zu den Weltbossen: Derer wird es zwei in **MoP** geben, beide einer der erwähnten Sha-Geister. „Fear" wandert in der Schreckensöde umher und hat Besitz von der Mantid-Königin ergriffen, „Anger" hingegen sorgt auf dem Kun-Lai-Gipfel für Ärger. Im Gespräch ist momentan, dass zumindest letzterer Boss alle paar Stunden wieder auftaucht. ❑

„Was Blizzard bezüglich der Raids vorhat, klingt sehr vielversprechend."

Sascha Lohmüller



Wie so viele bin auch ich der Meinung, dass man in **Cataclysm** einfach zu wenig zu tun hat. Einloggen, Daily-Quests erledigen, eventuell Raid, ausloggen – das ist auf Dauer zu wenig. Die überarbeiteten Gebiete von **Cataclysm** sind zwar hübsch, aber die Spieler hocken eh nur noch in den Hauptstädten. Insofern finde ich all die kleinen Dinge, die Blizzard plant, um die Spieler in die Welt hinauszulocken und zu beschäftigen, großartig. Zudem bin ich ein großer Fan des **Burning Crusade**-Raidsystems und von Weltbossen, insofern stimmen mich die Aussagen diesbezüglich nur noch optimistischer. Gut, **Farmville** und **Pokémon** hätte ich nicht gebraucht, aber mich zwingt ja auch niemand. Dafür ist die neue Rasse einfach toll, Pandas rocken nämlich!

GENRE: Online-Rollenspiel
PUBLISHER: Blizzard
ENTWICKLER: Blizzard
TERMIN: 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

Borderlands 2

Von: Jürgen Krauß/Robert Horn

Egal ob Schätze suchen oder Bösewichte jagen – wir wollen WAFFEN!

AUF DVD
• Video zum Spiel

Wenn sich die Büchse der Pandora öffnet, ist uns das im Grunde piepegal – wenn aber jemand auf Pandora 87 Gazillionen Büchsen verteilt, die in den Händen eines abenteuerlustigen Spielerquartetts zu jeder Menge toter Skags, Banditen und anderer quietschbunter Gestalten führen, dann hat dieses Ereignis unsere volle Aufmerksamkeit. Besagter jemand ist freilich der texanische Entwickler Gearbox und die Rede ist vom Nachfolger des Überraschungsspielehits aus dem Jahr 2009: **Borderlands 2**. Unser Auslandskorrespondent Austinat hat bei einem Ausflug nach San Francisco einen ausgesprochen ausführlichen Ausblick auf den Ausnahmetitel ausgearbeitet – und genau der dient uns als Grundlage für diese informativen Zeilen. Kurzum: Wir haben **Borderlands 2** etwa zweieinhalb Stunden lang gespielt ... und sind begeistert!

Für alle, die das Thema bislang noch nicht verfolgt haben, die Eckdaten in aller Kürze: Fünf Jahre nachdem das Abenteurer-Quartett in **Borderlands** die sagenumwobene Kammer auf Pandora geöffnet hat, gibt es einen neuen Sheriff auf dem Planeten, einen despotisch herrschenden Dreckskerl, der sich Handsome Jack, also quasi „Der schöne Jack", nennt. Er ist der Finsterling, den es mit einem der 87 Gazillionen Schießeisen im Spiel zur Strecke zu bringen gilt – ger-



Ihr Fuhrpark, aber auch der Ihrer Gegner, wurde gepimpt und um einen Viersitzer erweitert.



Bug oder Feature? Überdimensionierte Schmeißfliegen nehmen den Assassinen Zero unter ihre Fittiche. Lästige Insekten!


In Teil 2 stehen Ihnen sehr viel mehr Gegenden von Pandora offen – und die sind auch noch wesentlich belebter.

ne auch kooperativ mit bis zu drei Kollegen. Unterwegs retten Sie außerdem, quasi ganz nebenbei, die gefangen gehaltenen Helden aus dem Vorgänger.

Gearbox drückt uns das Gamepad in die Hand und schickt uns in Form eines Level-20-Salvadors in den Spielabschnitt „Wildlife Preservation“, den Sie im fertigen Spiel etwa ab Spielstunde 20 zu sehen bekommen. Unser Auftrag ist es, Mordecai zu finden; Sie wissen schon, den Typ mit dem großen Vogel aus dem Vorgänger. Frohen Mutes stürzen wir uns gemäß unserer Rolle als kugelhungriges Gunzerker-Schwergewicht mitten in die erste Gegnergruppe ... und sterben innerhalb weniger Sekunden. Was war das denn? Die Antwort darauf ist einfach: Unsere Feinde haben dazugelernt! Sie rennen nicht stumpf in unser Feuer, sondern fallen uns in die Flanke, schicken Späher aus, verfolgen uns und heilen sich gegenseitig ... außerdem sind wir beim Rückwärtsausweichen versehentlich einen Abhang hinuntergesegelt. Das kommt davon, wenn man sich nicht erst einmal in der deutlich bunter und hübscher gewordenen Landschaft umsieht. Hier in einem küstennahen Gebirgsausläufer gibt es jede Menge felsige Klippen, beim zweiten Anlauf sollten wir also etwas vorsichtiger sein!

Gesagt, getan: Wir nehmen die Feinde nach einem Wiedereintritt erst einmal aus der Ferne unter Feuer und eilen im Gefecht stets von einer Deckung zur nächsten. Schon bald haben wir uns bis zum gesuchten Mordecai vorgearbeitet, der uns aber direkt wieder losschickt, um seinen flatternden Begleiter Bloodwing aus einem Versuchslabor zu befreien. Die Einrichtung ist freilich schwer bewacht, riesige Roboter patrouillieren vor einem verschlossenen Tor – erst als wir denen das Lebenslicht fast vollständig ausgepustet haben, senden sie ein Signal zum Öffnen der Pforten aus und wir können eintreten.

Doch im Inneren des Komplexes sieht es nicht besser aus: Fliegende Drohnen, Roboter, so weit das Auge reicht, und selbst die Ingenieure tragen schwere Waffen und sich regenerierende Schilde. Hier wird uns auch gelegentlich die Unfertigkeit der Pre-Alpha-Fassung zum Verhängnis: Nicht immer ist klar, was der nächste Schritt sein soll, weshalb wir schon mal vor einer verschlossenen Tür sterben, die unserer Meinung nach eigentlich offen sein sollte. Immerhin stellen wir auf diesem Wege fest, dass es die zweite Chance in Form des bekannten „Fight for your life“ noch immer gibt. Die Gastgeber haben angesichts unserer vielen Bildschirmtode Erbarmen und stellen uns einen Take-2-Mitarbeiter in Form der äußerst attraktiven Maya zur Seite – doch auch im Duett ist die Mission höllisch schwer, vor allem ab dem Zeitpunkt, an dem wir uns bis zu einem Zwischenboss vorgestorben haben: ein riesiges Flammenmonster mit brennenden Tentakeln und einer Art Torpedo-Angriff. Fies, vor allem weil wir einen Moment brauchen, um zu merken, dass wir hier mit unseren Feuergeschossen machtlos sind – die bunten Zahlen über getroffenen Gegnern sind also nicht nur zur Zierde da, sondern zeigen tatsächlich, dass wir mit Feuer gegen Feuer kaum Schaden anrichten! Wie überraschend! Wir nutzen die Gelegenheit dann auch gleich, um mit den unterschiedlichen Schießeisen zu experimentieren, die insgesamt sehr viel variantenreicher sind als im Vorgänger. Da gibt es Knarren, die einfach nur feuern, Knarren, die so schnell feuern, wie wir die Schultertaste (ja, wir mussten uns mal wieder mit


Marcus, der Busfahrer aus Teil 1, ist jetzt offenbar ein angebeteter, dezent narzisstischer Waffenschieber.


Im Inneren eines Damms müssen wir feststellen: Die Gegner sind nicht so doof wie früher und verstecken sich geschickt hinter dem Schild.

Mehr Leben, mehr Farbe, mehr Waffen, mehr Vielfalt – **Borderlands 2** legt in allen Belangen mindestens eine Schippe drauf!

einer Xbox-Version abfinden) betätigen können, Knarren, die einige Zeit zum Hochfahren brauchen und dann immer schneller feuern, Knarren, die, wenn sie einmal leer gefeuert sind, nicht nachgeladen, sondern einfach weggeworfen werden, und, und, und. Wahnsinn, wie viele spektakuläre Ideen allein in diesem Teil des Spiels stecken!

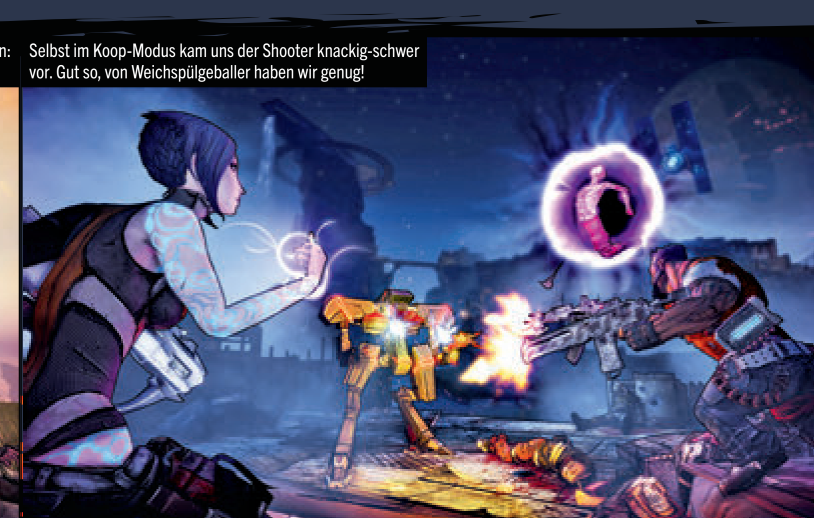
Im weiteren Level-Verlauf müssen wir uns tatsächlich mit unserem Begleiter absprechen, um einen riesigen Kampfroboter auszuhebeln, der zwar vorne starke Schilde hat, hinten aber über eine Verteidigung der Liga „Trabant" verfügt. Einer muss also, verzeihen Sie bitte den MMOG-Slang, die Aggro ziehen, während der andere das Blechkoloss fachgerecht unter Feuer nimmt. Nachdem wir eine Menge Kugeln, die auch für einen mittelgroßen Krieg gereicht hätte, im Labor verteilt haben, ist endlich Ruhe um uns herum – das vermisste Federvieh von Mordecai geht uns allerdings noch immer ab. Während wir also weiter umherirren, erklärt uns unser Koop-Partner, dass die Gegner hier bald wieder auftauchen würden, die kleinen schon nach kurzer Zeit, die großen erst eine ganze Weile später, „schließlich wollt ihr euch ja nicht langweilen, wenn ihr ewig durch leere Welten lauft, oder?"

Kurze Zeit später, unser Mitspieler hat sich terminlich bedingt verabschiedet, werden wir in einen anderen Bereich des Spiels geworfen – eine Sumpfregion, in der alles wie mit einem grün-gelblichen Schleier überzogen scheint. Hier strotzt es nur so vor Höhlen und blutrünstigen Rieseninsekten, alles wirkt lebendig, gefährlich und nicht annähernd so öde und leer wie die meisten Areale des ersten **Borderlands**. Für dieses Nebenabenteuer hat man uns in die virtuelle Haut von Maya gesteckt – und die gilt es in den folgenden Minuten gegen Horden von teils sehr kreativ gestalteten Krabbelviechern zu verteidigen. Dabei hilft blindes Drauflosballern nicht immer weiter, ein dreibeiniger Crystalisk nimmt beispielsweise nur Schaden, wenn wir ihm vorher die leuchtenden Panzerungen an den Beinen wegballern.

Leider schaffen wir es zeitlich nicht mehr, die Nebenaufgabe abzuschließen – wir lassen uns aber nur unter heftigen Protesten das Gamepad aus der Hand reißen und uns vor die Tür setzen. Das Spiel ist dermaßen schön und rund geworden, dass wir am liebsten noch stundenlang weitererkundet, -erlebt und -geballert hätten. Die Optik ist zwar nahe am ersten Teil, jedoch auch sehr viel ausgefeilter und farbenfroher, und sogar die Vertonung wirkt lebhafter und atmosphäri-



Auch wenn viele Bilder in diesem Artikel gestellt wirken: Optisch entsprechen die Screenshots dem Spiel!



Selbst im Koop-Modus kam uns der Shooter knackig-schwer vor. Gut so, von Weichspülgeballer haben wir genug!

INTERVIEW MIT JERAMY COOKE

„Ihr werdet nicht nur rumlaufen und Gegenstände einsammeln!“



Jeramy Cooke ist Art Director bei Gearbox.

PC Games: Warum die neuen Charaktere? Was stimmte nicht mit den alten?
Cooke: (lacht): „Mit den alten ist alles in Ordnung, sie sind alle wieder mit an Bord. Es wird auch ein Wiedersehen mit ein paar Nichtspielercharakteren aus **Borderlands** geben. Viele unserer Fans fragten uns nach der Hintergrundgeschichte der Figuren, woher sie kommen, was sie tun … also wollten wir sie als Teil der Handlung einfügen.“

PC Games: Wie groß ist die Spielwelt verglichen mit der von Borderlands 1?
Cooke: „Ich würde sagen, sie ist ein gutes Stück größer, aber ich denke, viel interessanter ist, dass es diesmal mehr zu tun gibt. Seit die Kammer geöffnet wurde und das ganze glänzende Zeug aufgetaucht ist, gab es auf Pandora so etwas wie einen Goldrausch. Viele Orte sind viel belebter, überall sind Schatzsucher, viele Leute kommen wegen des neuen Wohlstands nach Pandora.“

PC Games: Inwiefern habt ihr das Waffensystem verbessert? Kann man jetzt Waffen selbst basteln?
Cooke: „Nein, selbst basteln können wird man sich die Waffen nicht. Eines unserer Ziele für **Borderlands 2** war es, dass Leute sich immer auf die nächste Waffe freuen. Wir haben zwar in einer frühen Entwicklungsphase mit einem Editor experimentiert, dann aber entschieden, dass es den Spielern nicht guttun würde, wenn sie sich direkt die Waffen bauen, die sie haben wollen, da sie später dann keine Lust mehr auf neue Upgrades haben könnten. Das heißt aber nicht, dass wir in puncto Waffensystem alles beim Alten belassen haben: Wir haben sehr viel an den Waffen gearbeitet, haben neue Versionen entwickelt, damit man die Waffen verschiedener Hersteller noch stärker voneinander unterscheiden kann.“

PC Games: Es soll ja Feuergefechte mit mehreren Parteien geben, die sich auch untereinander bekämpfen. Zaubert uns das nur mehr Action auf den Schirm oder beinhaltet das auch eine taktische Komponente?
Cooke: „Es ist definitiv sehr taktisch. Sicherlich entsteht eine Menge mehr Action und Verrücktheit und manchmal passieren nette, unerwartete Dinge, aber wir haben ein völlig neues Allianz-System, mit dem Feinde stets wissen, auf welcher Seite sie gerade stehen müssen. Ihr könnt also, wenn ihr besonders effektiv sein wollt, verschiedene Seiten gegeneinander ausspielen. Beispielsweise findet ihr gelegentlich explosive Feinde vor, die ihr benutzen könnt, um einen Roboter leichter zu erledigen, oder Schock-Gegner, die die Schilde anderer Gegner ausschalten.“

PC Games: Das vielleicht größte Manko an **Borderlands 1** war die lahme Story – wie seid ihr dieses Problem angegangen?
Cooke: „Wir haben sehr lange daran gearbeitet, die Story nicht nur durch Zwischensequenzen zu erzählen, sondern sehr viel Wert darauf gelegt, dass die Missionen die Geschichte erzählen. Deswegen haben wir für dieses Spiel ein komplett neues Missionssystem entwickelt, was es uns erlaubt, eine ganze Menge Sachen zu machen, wie zum Beispiel Ziele in Echtzeit zu ändern oder Überraschungs-Missionsziele einzubauen. Es wird komplexere und interessantere Missionen geben, die aber immer damit zu tun haben werden, was in der Hauptgeschichte passiert.“

scher. Freilich stimmt auch der Humorgrad: Wir haben zwar keine erneute Bekanntschaft mit dem stets amüsanten Claptrap machen können, doch ließen die Kommentare der Gegner – ein Sterbender rief beispielsweise: „Sagt meiner Frau, dass sie eine Schlampe ist!“ – unsere Mundwinkel regelmäßig nach oben schnellen.

Während wir den Sammelaspekt und das überarbeitete Mod-System, das nun für Klassen-, Waffen- und Schildmodifikationen in gleicher Weise funktioniert, bereits antesten und für „Das wird ganz doll großartig!“ befinden konnten, sind wir uns bei der angeblich sehr viel mitreißender vorgetragenen Handlung noch nicht hundertprozentig sicher. Gearbox verspricht: eine spannendere Story, einen dichter bevölkerten Planeten Pandora und abwechslungsreichere Aufgaben, die einen Großteil der Handlung tragen sollen; der erste Teil war ja von solchen Gegebenheiten noch meilenweit entfernt. Die Entwickler verzichten in Teil 2 weitestgehend auf Zwischensequenzen, das Spiel muss seine Geschichte selbst erzählen. Sollte das tatsächlich funktionieren, wäre das der wohl größte Fortschritt, den die Serie überhaupt machen kann. Im späteren Gespräch mit Jason Reiss, Lead Level Designer für **Borderlands** 1 und 2, fabulieren wir über den Koop-Aspekt der Serie: Während wir das Gefühl hatten, dass die gemeinschaftliche Erfahrung beim Vorgänger nicht allzu gut ausbalanciert war, vor allem wenn Spieler unterschiedliche Erfahrungsstufen hatten, erklärt uns Reiss, dass Gearbox hieran zwar gearbeitet hat, man aber den Abenteurern auch nach wie vor große Freiheiten einräumen will: Wer sich von einem Charakter mit höherem Level mitziehen lassen will, darf das also gerne tun – das geht dann auf Kosten seines eigenen Spielspaßes. Als Teil einer Vierergruppe bekommt man außerdem stets Story-Fortschritte aktiv mit, selbst wenn man gerade in den Menüs herumhängt oder in der Welt umhertingelt. Kooperatives Spiel bedeutet Kommunikation und nicht, dass das Spiel einem vorschreibt, wann zwei Spieler gleichzeitig jeweils die richtigen Tasten zu drücken haben. Ein neues, vor allem im Koop-Spiel tolles Feature ist uns dann noch aufgefallen: sogenannte Slag-Waffen. Ein Gegner, der von einer solchen Waffe getroffen wurde, ist anschließend anfälliger für eine bestimmte Art von Schaden, etwa Feuer. Beharkt einer Ihrer Kumpels denselben Kerl also mit irgendetwas Brennendem, heizen Sie diesem gleich doppelt effektiv ein. Wir sind schwer angetan. Sie auch? ❑



Nicht nur die Helden, auch die Gegner beherrschen nun das gegenseitige Heilen, Schützen und „Buffen“.

„Verspricht, den großartigen Vorgänger noch zu übertreffen.“



Jürgen Krauß

Nennen Sie mich ruhig einen Waffennarren, einen Hyper oder einen Fanboy – ich höre Ihnen sowieso nicht zu. Ich habe schon den ersten Teil verschlungen, dann noch ein bisschen weitergespielt, noch mal verschlungen und schlussendlich noch drei- bis viermal durchgespielt – mag also sein, dass ich ein klitzeklein wenig vorbelastet bin, was das Thema **Borderlands** betrifft. Wenn aber die Fortsetzung wirklich das Bewährte beibehält, den Umfang erweitert (Noch! Mehr! Waffen!) und sich den Problemzonen des Vorgängers widmet – und genau danach sieht es momentan aus – wird das mein Zeitfresser in der Herbst-/Wintersaison 2012. Zusammen mit Kollegen, versteht sich. Ich will ja Pandora nicht alleine aufräumen.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Take 2
ENTWICKLER: Gearbox
TERMIN: 21. September 2012

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

Ein Scharfschütze benötigt gute Deckung und weite, offene Sichtlinien. Diese Position ist allerdings nur in eine Richtung sicher.

Sniper: Ghost Warrior 2

Von: Christian Weigel

City Interactive lässt uns erneut in die Haut des modernen Heckenschützen schlüpfen.

„Eigentlich", lacht Michael Sroczynsk, der Produzent von **Sniper: Ghost Warrior 2**, „hatten wir überlegt, unser Scharfschützen-Spiel so realistisch wie möglich zu gestalten. Es wurde uns aber schnell klar, dass es einfach keinen Spaß macht, zwei Tage lang unter einem Tarnnetz zu kauern, auf ein Ziel zu warten und dabei keinen Muckser machen zu dürfen."

Ein typischer First-Person-Shooter ist das Spiel deshalb aber noch lange nicht: Mit Sturmgewehren und Dauerfeuer kommt man als Elite-Heckenschütze in City Interactives Fortsetzung zu **Sniper: Ghost Warrior** aus dem Jahr 2010 nicht zu Potte, Präzision und vorsichtiges Vorgehen sind der Schlüssel zum Erfolg. Wer sich Zeit lässt und die Bewegungen gegnerischer Patrouillen genau beobachtet sowie seinen Rückzugsweg mit Claymore-Minen sichert, wird dem Gegner wie ein unsichtbarer, tödlicher Dschungeldämon erscheinen, der ohne Vorwarnung aus dem Hinterhalt zuschlägt. Solche Taktiken funktionieren im Einsatz gegen reguläre Truppen, Guerillas oder Milizen ziemlich gut, wie wir während eines Anspieltermins im Hamburger „Hanseatic Gun Club" selbst erleben durften.

Zusammen mit unserem „Spotter", unserem zweiten Mann und Beobachter, schlichen und schossen wir uns durch eine Mission in einem Dschungelareal. Der geskriptete KI-Kollege wies uns auf Ziele hin und assistierte bei schwierigen Schüssen, während die gegnerischen Soldaten versuchten, uns


Häufig muss der Sniper gegnerische Truppen auf kurze Distanz aus dem Hinterhalt kaltstellen. Dabei kommen verschiedene Stealth-Kills zum Einsatz.


Alle Schlachtfelder basieren laut den Entwicklern auf Originalschauplätzen – wie dieser Brunnen in Sarajevo.

IM FADENKREUZ

Eine Kugel, zur richtigen Zeit am richtigen Ort abgefeuert, kann jedes Geschehen dramatisch verändern.
Wilde Frontalangriffe und Ballern aus allen Rohren – das ist nicht der Stil von Scharfschützen. Sie sind unsichtbare Killer und schlagen aus der Deckung zu.



▶ Gute Beobachtung ist die halbe Miete: Professionelle Heckenschützen verbringen in Vorbereitung auf einen Schuss viel Zeit mit Observation.

So wichtig wie das Zielfernrohr: Mit dem Fernglas können Gegnerpositionen dauerhaft markiert werden.

▲ Für gut gezielte Schüsse schaltet das Spiel in eine Kameraansicht, die in Zeitlupe das fliegende Projektil umkreist.

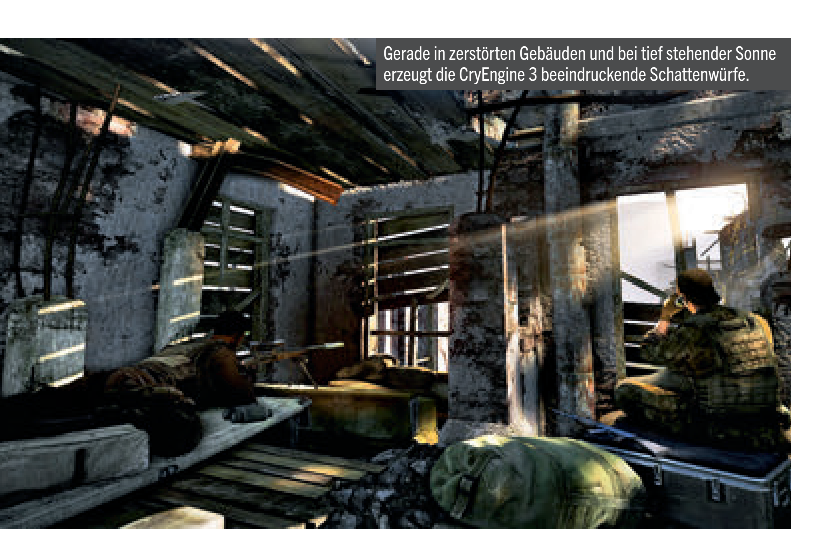
◀ Gewitzte Scharfschützen machen sich die Umgebung zunutze und schießen auf Benzintanks, Ölfässer oder die Granaten am Gürtel ihrer Gegner.

in den Rücken zu fallen. Ihr Pech, dass man Feindbewegungen auf der Radarkarte sehr genau verfolgen kann.

Feindliche Scharfschützen sind dagegen etwas ganz anderes. Der Protagonist von **Sniper: Ghost Warrior 2**, ein amerikanischer Söldner und ehemaliger Delta-Force-Scharfschütze namens Cole „Sandman" Anderson, erlebt neben seinen Einsätzen im Jetzt Retrospektiven seiner haarsträubenden Erlebnisse während des Jugoslawienkonflikts 1993. In der Passage, die uns die Entwickler vorstellten, kann sich Anderson aus serbischer Gefangenschaft befreien und muss anschließend Sarajevos berüchtigte „Sniper Alley" von feindlichen Scharfschützen säubern. Diese Mission erinnert sehr an das berüchtigte, mit deutschen Heckenschützen gespickte Dorf aus dem ersten **Medal of Honor**. Hinter jedem Fenster kann ein getarnter Finsterling mit Zielfernrohr lauern, jeder Schatten und jeder verdächtige Umriss in den halbzerstörten Gebäuden treiben unseren Puls in die Höhe.

Für **Sniper: Ghost Warrior 2** setzt City Interactive auf die CryEngine 3, die für die urbanen Schlachtfelder und tropischen Regenwälder ordentlich die Muskeln spielen lässt. Egal ob Anderson in hohem Gras robbt oder hinter einem Haufen verkohlter Balken in Deckung geht, das Spiel sieht jetzt schon sehr stimmungsvoll aus, wozu auch die dezent gesetzten Lichteffekte beitragen. Wir bekamen eine weit fortgeschrittene, flüssig laufende Konsolenversion zu sehen und erwarten für die PC-Version zumindest noch ein paar Extras wie Kantenglättung.

Das Schießen selbst ging sehr glatt von der Hand, was daran gelegen haben könnte, dass für die Präsentation alle Realismusoptionen auf „aus" standen. Die Entwickler versicherten uns, dass sämtliche Schwierigkeitsfaktoren einzeln ab- oder zuschaltbar sein werden: ballistische Flugbahn, Seitenwind, dazu die Bildschirmeinblendungen wie Radarkarte oder der Schleich-Indikator. Auf den höheren Schwierigkeitsstufen sollte Anderson also damit rechnen, dass sich Gegner nicht mehr problemlos auf Distanz wegpflücken lassen. Sollte er verletzt werden, heilt der Scharfschütze sich nicht durch kurzes Verharren hinter Trümmern oder Mobiliar – ganz nach alter Shooter-Tradition muss er seine Wunden mit Heilpäckchen versorgen. Damit möchten die Entwickler die Spieler anregen, die größtenteils offen gestalteten Einsatzgebiete gründlich abzusuchen. ❑



Gerade in zerstörten Gebäuden und bei tief stehender Sonne erzeugt die CryEngine 3 beeindruckende Schattenwürfe.

„Wenn das Gameplay stimmt, könnte dieses Spiel ins Schwarze treffen!"



Christian Weigel

Nach der Spielpräsentation durften die anwesenden Redakteure und Pressevertreter unter Anleitung der freundlichen Waffenexperten des „Hanseatic Gun Club" einige Hundert Schuss echter Munition der verschiedensten Kaliber verballern. Es wurde sofort klar: Eigentlich müsste man, um die Sache auch nur annähernd realistisch zu gestalten, bei jedem Schuss einen kräftigen Tritt von unten gegen das Gamepad oder die Maus kassieren. **Sniper: GW2** macht seine Sache aber gut und schafft es, die für einen Scharfschützen nötige Präzision und Geduld nicht unter den Tisch fallen zu lassen. Es bleibt aber trotzdem abzuwarten, ob das im Vergleich zu Standard-Shootern langsamere Gameplay abendfüllenden Spaß bieten kann.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: City Interactive
PUBLISHER: Daedalic
TERMIN: 3. Quartal 2012

EINDRUCK **GUT**

Totalschaden: Das Flugdeck dieses japanischen Trägers wurde durch eine Bombe getroffen, das Schiff ist dadurch außer Gefecht. Bomben- und Torpedotreffer auf verschiedene Bereiche großer Schiffe wirken sich in **Air Conflicts: Pacific Carriers** realistisch aus. Auch für die Flieger selbst sorgt ein Schadensmodell für sichtbare Beschädigungen und veränderte Flugphysik.

Fleischbällchen: Die runden roten Identifikationsmarkierungen auf japanischen Flugzeugen wurden von amerikanischen Fliegern „Meatballs" oder „Reiskugeln" genannt.

Das Schwert der Flotte: Die japanische A6M Zero war genauso leicht und tödlich wie ein Katana. Gerade zu Kriegsbeginn konnten die amerikanischen Jäger nicht gegen die wendigen Flieger der Firma Mitsubishi bestehen. Der große Haken an der Sache: Zeros waren zwar manövrierfähig, aber praktisch ungepanzert und gingen schon nach wenigen Treffern in Flammen auf. Im Spiel fliegen sie sich enorm agil und sind perfekt für enge Kurvenkämpfe geeignet.

Air Conflicts: Pacific Carriers

Von: Christian Weigel

Games Farm inszeniert die historischen Luftschlachten des Pazifikkriegs mit viel digitaler Pyrotechnik.

Midway 1942: Es war ein hoffungsloser Angriff. Die gefürchteten Zero-Jäger der kaiserlich-japanischen Marine machten Hackfleisch aus den knapp über den Wellen anfliegenden amerikanischen Torpedobombern. Kein einziger Angreifer schaffte es in die Nähe des japanischen Trägerverbands. Der Sieg schien dem Reich der aufgehenden Sonne sicher. Dann jedoch wendete sich das Blatt: Zwei Staffeln Dauntless-Bomber entdeckten die japanischen Träger aus großer Höhe und stürzten sich auf sie. Die Zeros, die in niedriger Höhe damit beschäftigt waren, die Torpedobomber zu massakrieren, konnten die Bomber nicht abfangen. Innerhalb von fünf Minuten verloren die Japaner drei ihrer vier großen Flugzeugträger.

Genau diese packenden Schlachten des Kriegsschauplatzes im Pazifik haben die Entwickler von Games Farm als zentrales Element für die Fortsetzung ihrer Arcade-Flugsimulation **Air Conflicts** gewählt. Die Missionen in **Pacific Carriers** erzählen die Geschichte dabei aus der Perspektive der großen Flottenträger. Auf amerikanischer Seite spielt dabei die USS Enterprise eine tragende Rolle, die Kampagne ist aber auch aus japanischer Sicht spielbar. Es stehen allerdings nicht nur die Heldentaten eines einzelnen Fliegerasses im Rampenlicht: Im Gegensatz zu anderen Arcade-Flugsimulationen haben die Maschinen realistisch begrenzte Munition. In der Praxis sieht das dann so aus, dass man per Knopfdruck das Flugzeug wechselt, sobald die MGs leer und die Bomben abgeworfen sind. ❑

FLUGZEUGTRÄGER: SCHWIMMENDE HORNISSENNESTER

Während der großen Seegefechte des Zweiten Weltkriegs im Pazifik zeigte sich, dass die Ära der Schlachtschiffe zu Ende ging.

Die mächtigen schwimmenden Panzerkolosse mit den großen Geschützen waren Luftangriffen hilflos ausgeliefert. Seit dem Aufkommen der Flugzeugträger bekämpften sich Flotten erstmals aus Entfernungen von mehreren Hundert Kilometern. **AC:PC** trägt dieser Entwicklung Rechnung und lässt „Flattops" wie die USS Enterprise die Hauptrolle spielen. Der Träger aus dem 2. Weltkrieg war übrigens das 7. Schiff mit diesem Namen in der US Navy.



„Plane-Sharing? Nein, danke. Ich will mein eigenes Flugzeug!"

Christian Weigel



Air Conflicts: Pacific Carriers macht schon jetzt den Eindruck, dass es die Luftschlachten im Pazifik mit viel Bombast und Flair inszenieren wird. Die Entscheidung, den Erzählfokus auf die Flugzeugträger zu legen, gefällt mir sehr gut, besonders gespannt bin ich auf die japanische Seite. Insgesamt bietet **AC:PC** eine Menge Ratatatatat und Kabum auf dem für Arcade-Flugsimulationen typischen Niveau: Meist hängt der Himmel voller Gegner, Dutzende von Abschüssen pro Mission sind Routineausbeute. Klar ist es praktisch, bei Munitionsmangel in ein anderes Flugzeug „umsteigen" zu können, aber das Triumphgefühl, die eigene zerschossene Kiste heil nach Hause zu bringen, kommt so nicht ganz auf.

GENRE: Arcade-Flugsimulation
ENTWICKLER: Games Farm
PUBLISHER: Bitcomposer
TERMIN: 3. Quartal 2012

EINDRUCK **GUT**

WARUM KEIN TEST?

Weil die PC-Fassung des Actionspiels erst Ende Juli erscheinen wird. Allerdings konnten wir die Xbox-360-Testfassung bereits komplett durchspielen. Das erlaubt es uns, mehr als nur einen Ausblick auf das Spiel zu geben. Schließlich kennen wir nun die Stärken und Schwächen des Titels, können also eine gute Wertungsprognose abgeben!

Für jede von Hellers fünf Mutantenwaffen gibt es spezielle Finishing-Moves, allesamt toll in Szene gesetzt.

Prototype 2

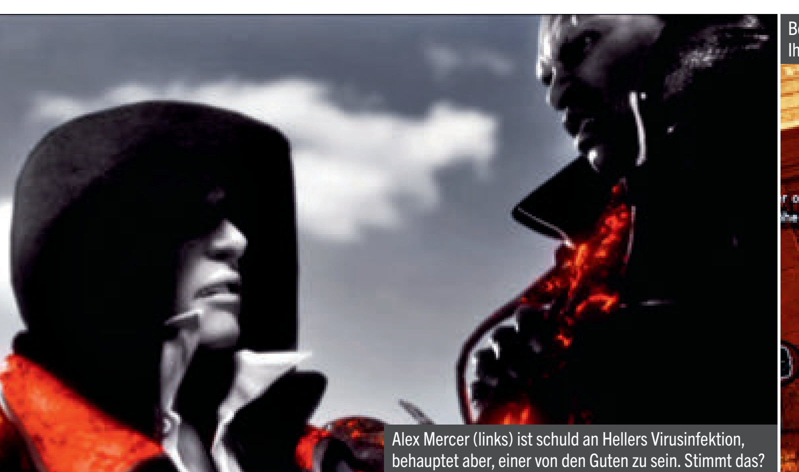


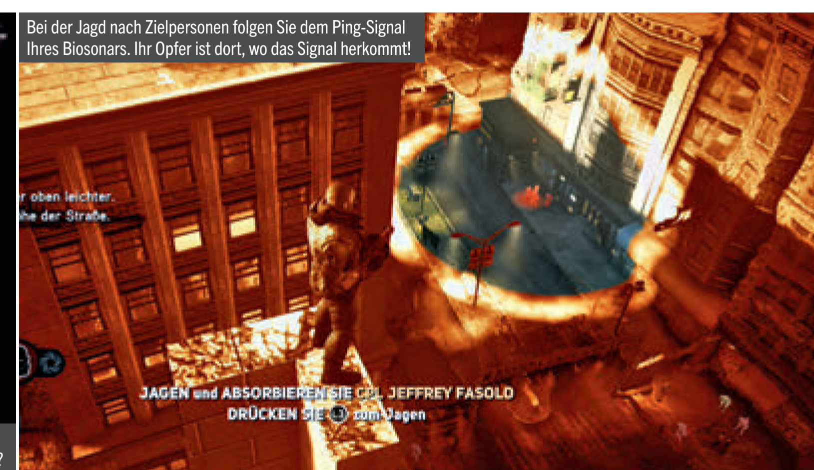
Von: Sebastian Stange

Laut, prollig und chaotisch – hier erwartet Sie das Call of Duty der Open-World-Spiele!

Open-World-Titel sind eine eigenwillige Sorte von Spielen, die voll darauf setzen, dass man eine offene Spielwelt frei erkunden kann. Man kann sich umsehen, in der Regel diverse Sammelobjekte aufspüren, neue Orte entdecken, mit der Spielwelt interagieren oder den Hauptmissionen folgen, in denen die Story erzählt wird. In manchen dieser Titel – allen voran **Grand Theft Auto 4** oder auch das leider konsolenexklusive **Red Dead Redemption** – ist der Schauplatz fast schon der eigentliche Star des Spiels, derart stimmungsvoll und spannend ist er gestaltet. In anderen Titeln ist die offene Spielwelt eher Mittel zum Zweck. Und in genau diese Kategorie fällt **Prototype 2**, ein furioses Actionspiel in einem urbanen Setting. Darin gibt es keine Kurier-Nebenjobs, dort können Sie keine Autos klauen und auch Shoppingtouren oder verschiedene Kostüme gibt es nicht. Die Spielwelt von **Prototype 2** ist wie eine dieser Modellwelten, die in den alten **Godzilla**-Filmen zertrampelt werden: ein Schauplatz, in dem ein fieses Monster so richtig cool wirkt!

Gleich zu Beginn des Spiels wird Ihre Spielfigur, der Soldat James Heller, mit dem Mercer-Virus befal-


Alex Mercer (links) ist schuld an Hellers Virusinfektion, behauptet aber, einer von den Guten zu sein. Stimmt das?



Bei der Jagd nach Zielpersonen folgen Sie dem Ping-Signal Ihres Biosonars. Ihr Opfer ist dort, wo das Signal herkommt!

Steht Heller kurz vor dem Tod, verliert die Spielegrafik ihre Farben. Einzig das Rot bleibt erhalten. Ein cooler Effekt!

Die Devastator-Attacke beschädigt oder tötet alle Gegner in Ihrer direkten Nähe. Eine mächtige Notfall-Waffe!

Wer will, reißt ein Geschütz von einem Panzer oder Hubschrauber ab und feuert damit um sich.

In der roten Zone herrscht pures Chaos. Das Virus hat sich im gesamten Stadtgebiet verbreitet.

len. Der Erreger wütet in ganz New York und verwandelt die Bevölkerung in blutrünstige Mutanten-Monster. Heller, der Frau und Kind durch den Virus verlor, reagiert jedoch ganz anders auf seine Infektion. Er bleibt bei wachem Verstand, mutiert zu einer Art Supermonster und steht fortan ganz oben auf der Abschussliste von Blackwatch, einer düsteren Militärorganisation, die aus dem Virus Biowaffen entwickeln will. Und dann gibt es noch Alex Mercer, die Hauptfigur des indizierten ersten Teils, der eine Art menschliche Manifestierung des Virus darstellt und für die Ausbreitung dieser Seuche verantwortlich ist. Ist Alex nun der Bösewicht? Oder sind das die Blackwatch-Truppen? Oder sind es die Forscher des Konzerns Gentek? Das erfahren Sie im Verlauf der Story, die zwar ganz ordentlich erzählt ist, uns aber mit ihren Wendungen nicht wirklich überraschen konnte. Immerhin: Heller artikuliert sich mit passend knappen Kraftausdrücken und die englische Synchro ist durchweg auf hohem Niveau.

Die Action ist es, die Prototype 2 zu einem Highlight macht. Denn bereits nach der kurzen Tutorial-Mission und nur mit einem Teil seiner Monsterfähigkeiten ausgerüstet ist Heller eine absolut krasse Kampfmaschine. In anderen Actionspielen ist Ihre Spielfigur meist erst zum Finale derart mächtig. Heller teilt mit Klingen-Mutationen an seinen Armen im Nahkampf derb aus, kann Personen absorbieren und dadurch ihr Aussehen erlangen oder er sprintet Hausfassaden entlang und gleitet blitzschnell durch die Lüfte. Und dank der vielen Mutationen, die Heller mit der Zeit immer stärker, schneller und gefährlicher machen, lenken Sie nach einigen Spielstunden einen regelrechten Halbgott durch die drei großen, frei erkundbaren Zonen, in die das infizierte New York unterteilt wurde.

Ihr Abenteuer beginnt in der gelben Zone, dem moderat infizierten Bereich der Stadt, wo Sie zwischen Blackwatch-Stützpunkten, Quarantänelagern und der verängstigten Zivilbevölkerung problemlos untertauchen und erste Erfahrungen mit den verschiedenen Missions- und Gegnertypen sammeln. Da gibt es etwa Jagd-Passagen, in denen Sie Zielpersonen mit einer Art Biosonar ausfindig machen müssen. Das ist eine witzige Mechanik, da Sie immer wieder einen Ping aussenden und darauf achten müssen, von woher das Rücksignal kommt. Auch die Schleichmissionen, bei denen Sie die Labore und Basen der Bösewichte erkunden, machen Spaß. Hellers Sonar zeigt Personen, die

DIE SCHNITTE IN DER USK-FASSUNG

Die deutsche Version von Prototype 2 ist zwar geschnitten, das fällt aber kaum auf!

In **Prototype 2** können Sie Monster in ihre Einzelteile zerlegen, Infizierte mit Fleischranken zerreißen oder Personen infizieren, damit sie kurze Zeit später platzen. Das Einzige, was in der deutschen Version fehlt: Menschliche, nicht mutierte Gegner können nicht zerteilt werden. Zivilisten können obendrein nicht anvisiert werden und wenn Sie einen töten, nimmt Heller leichten Schaden. Glauben Sie uns: Diese Änderungen werden Ihnen weder auffallen noch werden sie Sie stören!



Beim Kampf gegen Mutierte und Bösewichte fliegen dermaßen die Fetzen, dass die dezenten Schnitte nicht auffallen.

KEIN OPEN-WORLD-SPIEL OHNE NEBENAUFGABEN!

Wie im Genre üblich gibt es auch in Prototype 2 viele Sammelziele und Nebenaufgaben. Und die Mühe lohnt sich! Sobald Sie einige Missionen derselben Sorte erledigt haben, erhalten Sie ein Mutations-Upgrade für Ihre Spielfigur! Das ist doch ein besserer Anreiz als einfach nur eine 100%-Statistik, oder?



BLACKBOXES SUCHEN

Die klassische Sammelaufgabe: Sind Sie in der Nähe einer dieser Tonaufzeichnungen, schlägt ein Radar an, das Ihnen die Entfernung zum Ziel anzeigt, aber nicht verrät, wo sich das Info-Paket versteckt. Die Suche kann durchaus eine Weile dauern. Lesen Sie eine Blackbox auf, hören Sie einen kurzen Soundschnipsel, der meist düstere Details der Story beleuchtet.



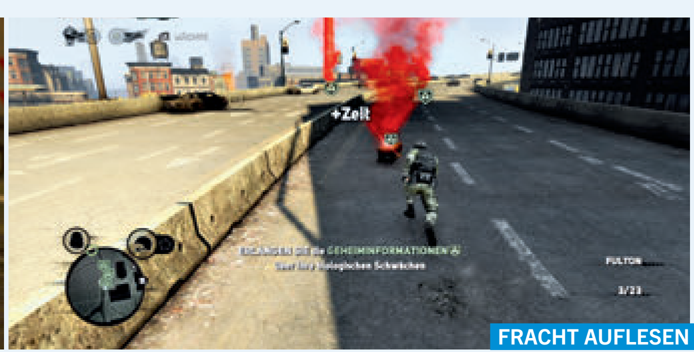
FORSCHERTEAMS ERLEDIGEN

Überall in der Stadt arbeiten Forscherteams, meist von einigen Soldaten beschützt. Ihre exakte Position wird Ihnen angezeigt, sobald Sie sich in der Nähe eines solchen Teams befinden. Dann müssen Sie es nur noch ausschalten. Allzu herausfordernd ist das nicht, allerdings kann man sich ja den Spaß machen und versuchen, alle Teammitglieder mit Stealth-Manövern zu erledigen.



IN BASEN EINDRINGEN

Missionen dieser Art schalten Sie frei, indem Sie bestimmte Zielpersonen jagen, absorbieren und sich dann in Technik-Lkws der Blackwatch hacken. Blacknet-Missionen heißen diese Nebenaufgaben und darin wird viel Abwechslung geboten. Beispielsweise müssen Sie in gegnerische Basen eindringen und Projekte sabotieren. Dafür braucht Heller natürlich die passende Gestalt!



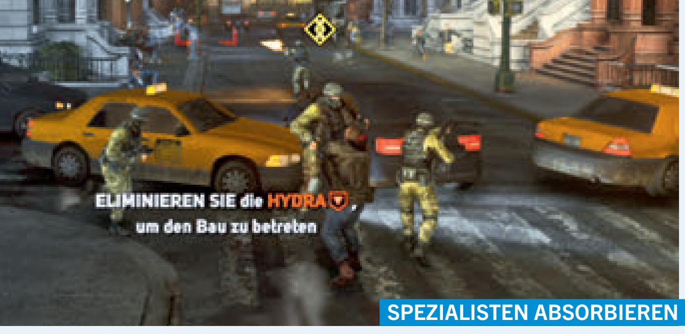
FRACHT AUFLESEN

Dabei handelt es sich ebenfalls um eine Blacknet-Mission und eigentlich könnte man die Einsätze als Checkpoint-Rennen bezeichnen. Denn es geht stets darum, die von einem Hubschrauber abgeworfenen Pakete so schnell wie möglich einzusammeln. Das knackige Zeitlimit wird mit jedem aufgesammelten Paket um ein paar Sekunden erweitert. Spaßig!



MUTANTEN-BRUTSTÄTTEN REINIGEN

Im Stadtgebiet gibt es einige unterirdische Gewölbe, in die Sie absteigen können. Dort lauern ausschließlich Monster und Infizierte. Ihre Aufgabe ist hier stets, eine Kombination besonders mächtiger Gegner auszuschalten und den Bau lebend wieder zu verlassen. Das ist sehr actionreich und unterhaltsam, doch die virtuelle Kamera hat in den Innenräumen zuweilen ihre Probleme.

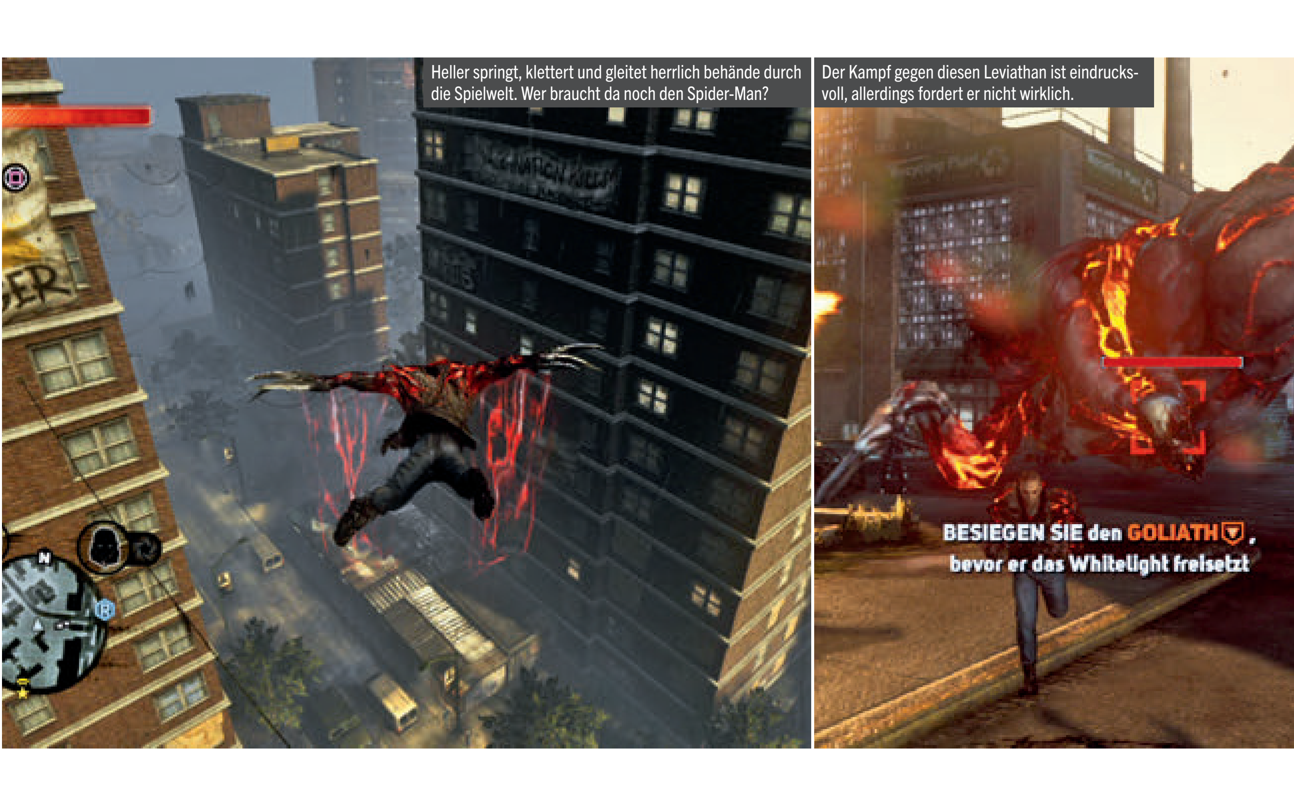


SPEZIALISTEN ABSORBIEREN

Das ist keine Nebenmission, sondern eher eine interessante Dreingabe. Immer wieder treffen Sie Personen oder Monster mit einem gelben Icon über dem Kopf. Deren DNS ist besonders wertvoll, da sie wichtige Informationen enthält. Absorbiert Heller solche Ziele, verbessern sich seine Fähigkeiten im Umgang mit Waffen, er erhält Bonus-Erfahrungspunkte oder Zugang zu Blacknet-Missionen.

von niemandem beobachtet werden, als weiße Silhouette an. Mit etwas Geduld und der richtigen Taktik säubert er komplette Räume, ohne entdeckt zu werden. Und natürlich kämpft James Heller auch gegen Mutanten, riesige Monster, Flugwesen, Soldaten, Panzer oder Hubschrauber. Das ist fetzig inszeniert, wird von Heller wunderbar prollig kommentiert und währenddessen wird mit Blut und Gore nicht gespart. **Prototype 2** wendet sich ganz klar an erwachsene Zocker – und zwar nicht an die intellektuelle Sorte! Schnitte gibt es in der USK-Fassung zwar, aber wie Sie im Extrakasten auf der vorherigen Seite lesen können, fallen die im wilden Spielverlauf kaum auf.

Der zweite Stadtteil, die grüne Zone, ist laut Aussage der Behörden virenfrei. Dort sind Sie diversen Geheimprojekten auf der Spur. Obendrein entdecken Sie, dass sich die Monsterbrut dort sehr wohl verbreitet – und zwar in unterirdischen Bauten, die Sie ausräuchern müssen. Oberirdisch geht es eher ums Schleichen, außerdem erlernt Heller mehr und mehr Waffen-Mutationen und Spezialfähigkeiten. Und spätestens jetzt ist es dringend nötig, die doch recht überladene Gamepad-Steuerung gut zu verinnerlichen. Denn wenn Heller wie ein wild gewordener Akrobat Angriffen ausweicht, Raketen mit seinem Stachelschild zurückschleudert, Gegner packt oder



Heller springt, klettert und gleitet herrlich behände durch die Spielwelt. Wer braucht da noch den Spider-Man?

Der Kampf gegen diesen Leviathan ist eindrucksvoll, allerdings fordert er nicht wirklich.

vernichtende Superangriffe zündet, ist schnell einmal die falsche Taste gedrückt. Darüber hinaus ist die Zielerfassung etwas ungenau.

Ein Beispiel: Wir müssen einen Forscher absorbieren, um an seine Erinnerungen zu gelangen. Wir finden ihn auf einem Hochhausdach, sprinten zu ihm und drücken die Taste zum Greifen. Allerdings greift sich Heller nicht die Zielperson, sondern die Klimaanlage neben ihm. Mist! Sofort werfen wir den Kasten fort, stoßen dabei aber unsere Zielperson übers Geländer. Doppelmist! Kurzerhand springen wir hinterher, packen ihn noch im Sturz und absorbieren ihn, während wir zusammen auf dem Asphalt aufschlagen. Verdammt cooler Mist! Das ist ja wie eine Szene in einem Actionfilm! **Prototype 2** mag im Detail manche Macke haben, doch das große Ganze stimmt. Die Action ist rund, unterhaltsam und erlaubt Ihnen erstaunlich viel Freiraum! Die Gegner-KI hingegen ist nur rudimentär vorhanden, wirkt im Zusammenspiel der Gameplay-Elemente aber durchaus zweckmäßig.

Das Finale findet in der roten Zone statt, in der es vor Monstern nur so wimmelt. Bis dahin haben Sie Heller fast schon ins Lächerliche hochgezüchtet. Er kann aus dem Stand zehn Etagen hoch springen oder kolossale Monster beschwören und auf seine Gegner hetzen. In den letzten Missionen wird es dann fast zu viel des Guten. Unablässig bekommen Sie es mit Monstern und Militärvehikeln aller Art zu tun, ununterbrochen erschüttern Explosionen das Bild. Wir hatten teilweise Probleme, in all diesem Chaos unsere Spielfigur auszumachen. Der finale Bosskampf ist dann aber ein würdiger Abschluss der überdrehten Dauer-Action. Er fordert all Ihre Kampftalente und entpuppt sich als erfreulich anspruchsvoll.

Man sieht Prototype 2 seine Wurzeln an, denn Radical Entertainment arbeitete vor der **Prototype**-Spielereihe an einem Open-World-Titel mit dem grünen Comic-Monster Hulk in der Hauptrolle. Und damals wie heute gelingt es dem Entwicklerteam, einen herrlich spaßigen Krawall zu inszenieren. Die Stadt als Spielplatz für ein Monster, wunderbar überzeichnete Action und stets ein Gefühl von Überlegenheit – das zeichnet beide Spiele aus. **Prototype 2** bietet kaum Ruhepausen, zelebriert Krawall und macht Ihnen von Anfang an klar: Sie sind der krasseste Typ auf Erden. Und auch wenn einige Spieldetails nerven und die Gegner-KI gerade in den ruhigen Phasen teils lächerlich mies ist, so schmälert das die Freude an dieser überdrehten Actionorgie kaum. In keinem anderen Spiel können Sie sich derart furios und kurios austoben!

FAKTEN



GENRE:
Action
ENTWICKLER:
Radical
PUBLISHER:
Activision
TERMIN:
27. Juli 2012

- Open-World-Actionspiel mit umfangreichem Story-Modus
- Sie spielen einen gestaltwandelnden, übermächtigen Mutanten.
- Sehr actionreicher Spielverlauf: Sie kämpfen gegen Monster und Soldaten, bewegen sich extrem agil.
- Spielwelt ist in drei sehr unterschiedliche Zonen unterteilt.

„Ich liebe das Tempo, die Dynamik, die Action!“

Sebastian Stange

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir spielten die Review-Fassung (in der geschnittenen USK-Version) auf einer Xbox 360 komplett durch – inklusive vieler Nebenaufgaben. Außerdem spielten wir die PS3-Testfassung für einige Stunden.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- + Dank der überlegenen Rechenpower dürfte **Prototype 2** auf PC mit besseren Texturen, schöneren Effekten und vielleicht sogar mehr Physik-Details daherkommen.
- + Im sonst so langweiligen Sommerloch stellt der Actiontitel ein echtes Highlight dar. Solch gelungene Spiele erscheinen sonst meist erst gegen Weihnachten oder zu Jahresbeginn!
- + Vielleicht sind gleich alle RADNET-Bonusinhalte enthalten?
- − Oder fehlen die Download-Missionen der Konsolenfassung?
- − Wie sieht es generell mit dem DLC für das Spiel aus? Kommen alle Inhalte auch für PC? Werden die Zusatzinhalte fair bepreist? Noch gibt es da keine offiziellen Aussagen.

WERTUNGSTENDENZ



Ich hatte meinen Spaß mit der Konsolenfassung, auch wenn ich sie unter Zeitdruck spielen musste. Den Frust darüber konnte ich als James Heller direkt wieder loswerden. Mit ihm durch die Häuserschluchten des halb zerstörten New Yorks zu sprinten, zu gleiten und zu wüten – das ist einmalig spaßig! Auf dem PC erwarte ich eine nochmals deutlich bessere Optik. Auf der Konsole wirkt die bereits wirklich gut, im Detail fallen aber manch miese Texturen und viele Passanten-Klone auf. Hoffen wir, dass Radical die Extra-Entwicklungszeit nutzt. In Sachen Steuerung bin ich gespannt, ob die Entwickler eine ähnlich gute Maus-und-Tastatur-Steuerung hinbekommen wie Ubisoft bei seinen famosen **Assassin's Creed**-Titeln. Auf jeden Fall sollten sich Freunde deftiger Action den 27. Juli im Kalender anstreichen. Denn das Spiel wird gut. Daran habe ich keinen Zweifel mehr!



Logitech Speaker System Z623

- THX-zertifiziertes 2.1-System
- 200 Watt effektive Leistung (RMS/Sinus)
- 2x Satelliten • aktiver Subwoofer
- Ein-/Ausschalter sowie Lautstärke- und Tiefenregler im rechten Satelliten

KVZL00



LG 47LK950S

- LCD-TV-Gerät • 119 cm (47") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 100 Hz (MCI) • CINEMA 3D
- XD Dual Engine • Intelligent Sensor
- DVB-C/T/S2-Tuner • 3x HDMI, USB, LAN, CI+

EL9L0E



Toshiba 32TL838G

- LED-TV-Gerät • 81 cm (32") Bilddiagonale • 200 Hz • 1.920x1.080 Pixel (Full HD)
- 3D Active Shutter Technologie • HbbTV • DVB-C/T-Tuner • 4x HDMI, 2x USB, LAN

EL6O1P



CM Storm Trigger MX Black

- Gaming-Tastatur
- Cherry-MX-"Black"-Tastenschalter
- 105 Tasten plus 18 Sondertasten
- 6-Key-Rollover • 64-Kbyte-Speicher
- 2-Port-USB-Hub • USB • 1000 Hz Abfragerate

NTZV2A



Transcend CompactFlash 32 GB

- Speicherkarte • 32 GB Speicher
- max. 86 MB/s lesen
- max. 46 MB/s schreiben
- CompactFlash I

IMFO3F



Panasonic Lumix DMC-FS35

- Digitalkamera • 16,1 Megapixel Auflösung
- SD(HC/XC) • 8x optischer Zoom
- optischer Bildstabilisator • 6,9-cm-Display
- USB 2.0, AV-Out • Gesichtserkennung
- Autofokus-Verfolgung • Panoramafunktion

MK#AQ5



Casio Exilim EX-ZS5BK

- Digitalkamera • 14,1 Megapixel Auflösung
- SD(HC/XC) • 5x optischer Zoom
- 6,9-cm-Display • Autofokus-Verfolgung
- USB 2.0, AV-Out

MK#Q88



Canon PowerShot A2200

- kompakte Digitalkamera • 14,1 Megapixel
- SD(HC/XC), MMC(Plus) • 4x optischer Zoom
- Gesichtserkennung • 6,8-cm-Display
- DIGIC 4 mit iSAPS-Technologie
- USB, AV-Out

MK#CP6



Risen 2

Viele Jahre sind seit den Heldentaten auf Faranga vergangen, die Götter haben die Welt verlassen und der Zorn der Titanenlords hat das Alte Reich in Schutt und Asche versinken lassen.

- PC-Spiel • Freigegeben ab 12 Jahren

YSOC30



HP 630 A1E25EA

- 39,6-cm-Notebook (15,6")
- Intel® Pentium® Prozessor B950 (2,1 GHz)
- Intel® GMA HD • 4 GB DDR3-RAM
- 500-GB-HDD • DVD-Brenner • HDMI
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL6H1M

acer

429,–

Acer Aspire 5250-4504G50Mnkk

- 39,6-cm-Notebook (15,6")
- AMD E-450 (1,65 GHz) • AMD Radeon HD 6310
- 4 GB DDR3-RAM • 500-GB-HDD
- DVD-Brenner • VGA
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL6C9Y



Samsung Galaxy Tab 10.1N 64 GB 3G

- Tablet-PC • 2.0-Megapixel-Kamera Frontseite
- 3.2-Megapixel-Kamera Rückseite
- 25,7-cm-Display • 300 Mbit/s WLAN
- Bluetooth, USB • Multitouch-Screen
- HSPA+, HSUPA, UMTS

PJ1U05



Diablo III

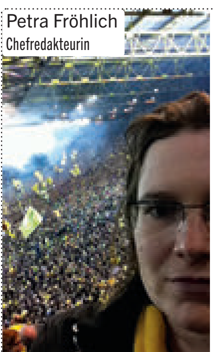
Zwanzig Jahre sind vergangen seit den Ereignissen von Diablo II. Mephisto, Diablo und Baal wurden besiegt, doch von jenen, die sich über das Schicksal Sanktuarios stellten, gibt es nur noch wenige.

- PC-Spiel • Frei ab 16 • Ab 15.05.2012 erhältlich

YSOC10

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



Wechselt Fanliebe wie ein Chamäleon: Im DFB-Pokalfinale gegen Dortmund von Herzen pro Greuther Fürth, in der Champions League für Bayern und im Signal-Iduna-Park gegen den FCB werden die Borussen angefeuert.
Recherchiert: Für die große PC-Games-Serie zum 20jährigen Jubiläum - und hat schon irre Anekdoten erfahren. Mehr dazu bald.
Spielt: Risen 2 – und ab 15. Mai **Diablo 3**.

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter

Hat sich: Von seinem schmalen Gehalt ein neues Auto gekauft (siehe Bild links).
Hat damit: Gelogen! Denn die rote Höllenschleuder war Teil eines Events – man könnte sich aber an die 540 PS gewöhnen ...
Bedankt sich: Millionenfach bei den beiden Herren Jürgen und Christoph – es war mir eine grandiose Ehre, euch mit Arbeit zu versorgen. Man sieht sich bald!

Wolfgang Fischer
Stellv. Redaktionsleiter



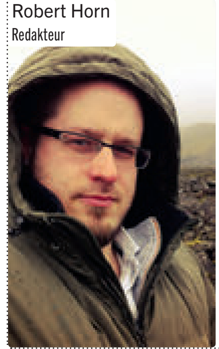
Hat die Resident-Evil-Serie für sich wiederentdeckt: und war dementsprechend hin und weg von **Resi 6**, das im Rahmen von Capcoms Hausmesse Captivate in Rom ausführlich gezeigt wurde.
Schwelgt in Nostalgie: dank des herrlich altmodischen Rollenspiels **Legend of Grimrock**. Mehr davon!
Sieht die ganze Kickstarter-Welle eher kritisch: und das obwohl er sich auf Wasteland 2 und das Schafer-Adventure sehr freut.

Stefan Weiß
Leitender Redakteur



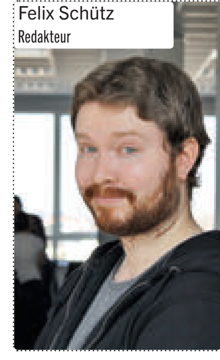
Verbrachte viel Zeit: mit Piratensäbeln, Voodoo-Künsten, Pistolen und Musketen – hurra, das **Risen 2**-Sonderheft ist fertig!
Hatte ernste Momente: beim Nachdenken über wichtige Dinge im Leben und dankt allen, die mit Rat und Tat zur Seite standen und es weiterhin tun.
Entspannte sich: mit spannender Lektüre wie etwa der aktuellen Bestseller-Reihe **A Game of Thrones** und dem Oldie **Die vergessenen Reiche**.

Robert Horn
Redakteur



Begrüßt den Neuen: Endlich ist der Platz neben mir nicht mehr leer. Herzlich willkommen, Christian, und viel Erfolg in deinem neuen Berufsfeld!
Friert noch immer: Island ist ein seeehr kaltes Pflaster. Und windig, neblig, sonnig, regnerisch, trüb, verschneit, stürmisch. Alle fünf Minuten etwa.
Büffelt TV-Basiswissen: Seit Monaten gibt es zum Einschlafen eine Folge der **Sopranos**. Das habe ich viel zu lange aufgeschoben.

Felix Schütz
Redakteur



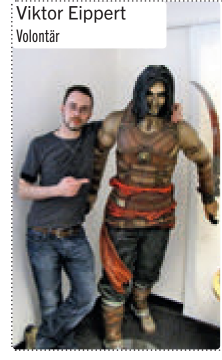
Holt ganz viel Schlaf nach: Zufällig einen Blick in das **Diablo**-Booklet geworfen? Viel Text. 117.492 Zeichen. In 4 Tagen geschrieben. Hölle.
Hatte reichlich Retro-Spaß: Mit **Legend of Grimrock**!
Spielt derzeit: **Risen 2**, **Kid Icarus: Uprising** (3DS) und in Kürze endlich auch **Diablo 3**. Meine Güte... nie wieder Vorschau-Artikel zu dem Spiel. Wahnsinn.
Winkt zum Abschied: Den Ex-Kollegen Christoph Schuster und Jürgen Kraus. Schön war's!

Marc Brehme
Redakteur



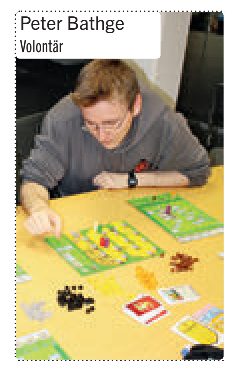
Spielte diesen Monat mit **John Yesterday** und **Memento Mori 2** vorrangig mysteriöse Adventures. Für ein paar Stunden **Skyrim** und **Mass Effect 3** war aber trotzdem noch Zeit.
Verabschiedet sich ebenfalls von den Kollegen Schuster und Krauß. Und an den Neuen: „Du wirst es noch bereuen!" ;-)
Schloss den TÜV ins Herz und bringt dort jeden Tag einen Blumenstrauß vorbei... NICHT!

Viktor Eippert
Volontär



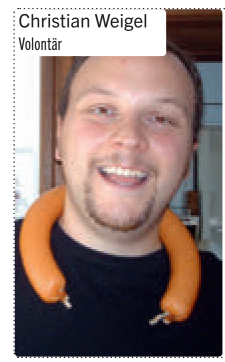
Sah bei Ubisoft: Das neue **Assassin's Creed** in Aktion und ist seitdem hin und weg. Das Setting macht mich total an.
Verbrachte Ostern: Auf diversen Geburstagsfeiern. Überhaupt hat gefühlt mein gesammter Feundes- und Bekanntenkreis zwischen März und Mai das Licht der Welt erblickt.
Wünscht: Den Kollegen Krauß und Schuster nur das Beste auf ihrem weiteren Weg und wird sie wirklich vermissen.

Peter Bathge
Volontär



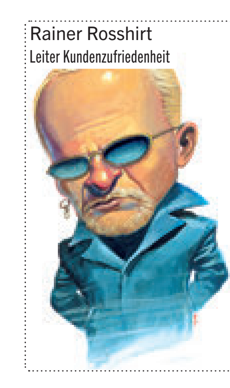
Hat Zeit für neue Spiele: Die **Mass Effect**-Trilogie und der **Dirt 3**-Karrieremodus sind endlich abgehakt.
Begrüßt recht herzlich: Neu-Volontär Weigel. Endlich ein neues Redaktions-Küken, das die unangenehmen Jobs übernehmen „darf".
Vermisst schon jetzt: Die tolle Schreibe der PC ACTION-Kollegen Krauß und Schuster. Die beiden zieht es in die Werbebranche beziehungsweise an die Universität. Tschau!

Christian Weigel
Volontär



Freut sich: Über den neuen Job als Volontär bei PC Games, und dass er nach einem enorm verlängerten Lehramtsstudium doch nicht in die Schule muss. Die Kollegen orakeln schon: „Das Lachen wird ihm noch vergehen!"
Spielt: **Legend of Grimrock** und **Kingdoms of Amalur**, die er sich extra für die internetlose Zeit nach dem Umzug nach Fürth bereitgelegt hat.
Trägt: Eine Fleischwurst.

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



Gönnt sich: Termingerecht die ersten Frühlingsgefühle.
Ärgert sich: Weil die Frühlingsgefühle sich leider diesmal auf heftigen Heuschnupfen beschränken.
Wundert sich: Weil er bisher nie Heuschnupfen hatte und diese Plage nur vom Hörensagen kannte.
Fürchtet sich: Dass dies künftig seine gängige Version von Frühlingsgefühlen wird.

Dominik Schmitt
Video-Redakteur



Gratuliert: Dem Benedikt zur Geburt und zum Doktortitel honoris causa. Wie Letzteres funktionierte, müssen mir seine Eltern noch mal in einer ruhigen Minute erklären.
Empfindet Freude: **Trials Evolution**, die zweite Staffel Game of Thrones, Streaming auf dem iPad, Patrick S. und weitere Kleinigkeiten: Der April ist toll!
Sagt fränkisch Servus: CPS und Jürgen zum Abschied und dem Christian zur Begrüßung!

TOP-THEMEN

ROLLENSPIEL
RISEN 2: DARK WATERS



Bitte rechts anlegen, Schiffspapiere und Kaperbrief vorzeigen! **Risen 2: Dark Waters** versteht es vorzüglich, eine zünftige Piratenatmosphäre zu zaubern.

RENNSPIEL
RIDGE RACER UNBOUNDED



Derbe Rempeleien und wahnwitzige Zerstörungsorgien können nicht darüber hinwegtäuschen, dass **Ridge Racer Unbounded** auch nur knapp über den Spielspaß-TÜV kommt.

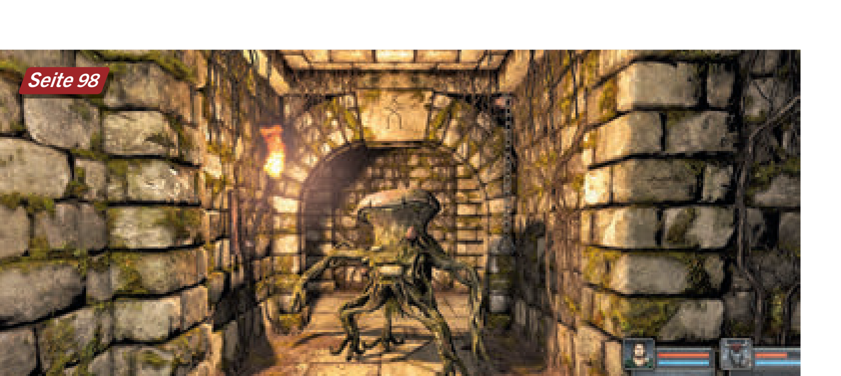
INHALT

Adventure

Strategie

Rennspiel

Rollenspiel



ROLLENSPIEL
LEGEND OF GRIMROCK

Durch weitläufige Landschaften streifen wie in **Skyrim**? Papperlapapp. Wir erkundeten enge, verwinkelte Dungeons kästchenweise, wie zu Großvaters Zeiten. Manche der Schalter- und Teleportationsrätsel in **Legend of Grimrock** animierten uns aber zum Biss in die Tischkante.

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

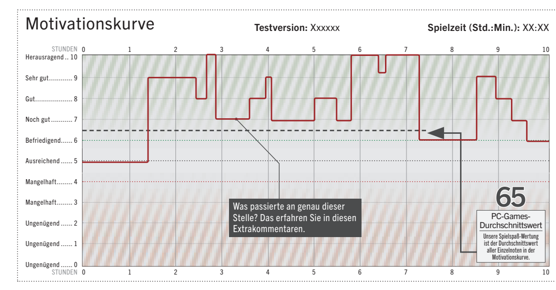
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 110.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

Wurfwaffen spielen eine untergeordnete Rolle. Neben Speeren, Kokosnüssen und Messern gibt es auch Bomben, die ordentlich Radau machen.

Der Blutopferdolch ist eines von vier Artefakten, das Sie sich im Spielverlauf krallen, um Oberhexe Mara zu besiegen. Diese magischen Gegenstände dürfen Sie zwar jederzeit ausrüsten, im Kampf sind sie aber so gut wie nutzlos.

PC Games AWARD Ausgabe 05/2012 86

Risen 2: Dark Waters





Von: Peter Bathge

Piranha Bytes beweist Mut zum Neuen, bleibt aber bewährten Gothic-Traditionen treu.

Zwei Männer und eine Frau; diese Konstellation besitzt nicht nur in deutschen Telenovelas Zündstoff. In **Risen 2** sorgen die beiden Titanenlords Ursegor und Ismael zusammen mit ihrer weiblichen Kollegin Mara ebenfalls für viel Trubel; sie haben die Welt an den Rand der Vernichtung gebracht. Logisch, dass es an Ihnen liegt, die Sache wieder geradezubiegen.

Mara – halb mystische Medusa, halb grantige Meerjungfrau – terrorisiert die Weltmeere. Ihr Haustier, ein riesiger Krake, zerstört zu Spielbeginn das Schiff der Piratenbraut Patty – genau vor der Nase des namenlosen Helden. Der Kerl hat sich nach dem Ende von **Risen** in der Küstenstadt Caldera niedergelassen und einen Job bei der Inquisition angenommen, der **Risen**-Weltpolizei. Mehr brauchen Sie nicht zu wissen, die Ereignisse des ersten Teils spielen in **Risen 2** keine Rolle.

Zusammen mit Patty machen Sie sich auf die Suche nach vier magischen Artefakten, die nötig sind, um Mara zu besiegen. Also stöbern Sie die letzten Besitzer der Talismane auf: vier verruchte Piratenkapitäne. Die Beschaffung der Artefakte nimmt einen Großteil der Spielzeit ein, doch kurioserweise kommen diese anschließend nur einmal ganz kurz zum Einsatz: am Schluss, der bereits nach 30 Stunden über den Bildschirm flimmert.

Offensichtlich hat Piranha Bytes versucht, die Fehler des **Risen**-Finales wettzumachen – im ersten Teil langweilten die letzten zwei Stunden durch eine scheinbar endlose Aneinanderreihung von Kämpfen in öden Tempelanlagen. **Risen 2** macht den umgekehrten Fehler und handelt das finale Duell zu hastig ab. Zudem fehlt es der klischeehaften Handlung bereits zuvor an erzählerischer Wucht. Nur ein einziges Mal zog uns eine dramatische Story-Entwicklung den Boden unter den Füßen weg.

Das klingt allerdings schlimmer, als es letztlich ist: Schon **Risen** begeisterte mehr durch seine lebendige Spielwelt als durch eine spannende Geschichte. Auch das Karibikszenario von **Dark Waters** macht die Handlungsschwächen flugs vergessen und fühlt sich darüber hinaus herrlich frisch und unverbraucht an.

Nach einer straffen Anfangsphase, in der Sie einem linearen Pfad folgen, öffnet sich die Welt mit einem Mal, sobald Sie sich zum Kapitän eines Piratenschiffs aufschwingen. Dann wählen Sie frei Ihr nächstes Ziel aus sechs Inseln

DAS KÖNNTEN RISEN-FANS VERMISSEN

Beinharte Piranha-Bytes-Fans haben Bedenken: Ist Risen 2 zu modern und an die vermeintlich niedrigen Ansprüche der Konsolenspieler angepasst?

Sie schätzen die umständliche Art der **Gothic**-Spiele und des ersten **Risen**, diese elitäre „Komfortfunktionen? Nur über unsere Leiche!"-Haltung? Dann könnte **Risen 2** Sie enttäuschen, denn so manches althergebrachte Feature wich einer zugänglicheren Spielmechanik. Unserer Ansicht nach haben diese Mini-Änderungen aber keine Auswirkungen auf den Spielspaß oder die Wertung. Eine Auswahl:

- Der Held benutzt Tränke ohne Verzögerung und entsprechende Animation.
- Die Aktionen Fleisch braten, Waffen schmieden und Truhen plündern laufen nicht mehr unmittelbar im Spiel ab, sondern in einem animierten Fenster.
- Alle Nahrungsmittel sind unter dem Oberbegriff Proviant zusammengefasst.
- Während Sie im Inventar kramen, pausiert das Spiel, auch in Kämpfen.
- Klettern ist nur noch an vorgegebenen Stellen möglich.
- Es gibt keine Modding-Werkzeuge für ambitionierte Hobby-Entwickler.

Das Voodoozepter der Furcht hält die Feuerechse in Schach, zu sehen am Purpurnebel. Den Affen haben wir bereits zuvor mit dem Zepter der Macht auf unsere Seite gezogen.

Die häufigen Zwischensequenzen kommen der Dramaturgie zugute. Die so erzählte Geschichte ist aber von Beginn an vorhersehbar.

Zwei Bosskämpfe erwarten Sie im Spielverlauf. Beide sind spielerisch belanglos und holprig inszeniert.

und Küstenabschnitten, die jeweils maximal halb so groß wie das Eiland Faranga aus Teil 1 sind und sich eine Spur kompakter anfühlen. Dennoch gibt es abseits der Hauptwege reichlich Gelegenheit, den Entdecker zu spielen, Nebenaufträge zu erledigen und versteckte Schätze zu entdecken.

Dass Sie als Pirat diese Landstriche abklappern und statt düsterer Eichenwälder grüne Dschungel bereisen, ist eine willkommene Abwechslung. Elfenlager und Zwergenfestungen haben wir schließlich schon in genügend Fantasy-Rollenspielen besucht. **Risen 2** poliert mit seiner unterhaltsamen Darstellung der Thematik das Image der Piraten (die mit den Augenklappen, nicht die mit den Sitzen in deutschen Landtagen) kräftig auf. Bislang eher für aberwitzige Torkeleinlagen in **Fluch der Karibik**-Filmen und räuberische Aktionen vor der Küste Somalias bekannt, präsentieren sich die Piraten hier als fluchende, saufende, im Innern aber doch gutmütige Seebären, die der Spieler einfach lieb haben muss.

Doch obwohl der Umgangston rau und die Piraten trinkfest sind, ist das Szenario bei Weitem nicht so düster, wie es möglich gewesen wäre. Klar zu erkennen sind die Zugeständnisse, die Piranha Bytes an jugendliche Spieler macht. Vor erwachsenen Themen scheuen die Entwickler zurück, trotz übermäßigen Alkoholkonsums und anfänglicher Selbstzweifel der Hauptfigur bleibt alles stets kindgerecht und heiter. Und doch ist das Szenario meilenweit von der glatt gebügelten Schwarz-Weiß-Zeichnung mancher Konkurrenzspiele entfernt. **Risen 2** ist ein Spiel mit Ecken und Kanten, schmutzig und unbequem. Es ist diese Verrohung, die es so ungemein authentisch wirken lässt.

Die Spielwelt trieft vor Atmosphäre: Sie laufen an malerischen Stränden entlang, erleben wunderschöne Sonnenuntergänge und erforschen finstere Tropfsteinhöhlen im unsteten Schein Ihrer Fackel. Das alles wirkt wie aus einem Guss; matschige Trampelpfade gehen in gepflasterte Straßen über, die durch imposante Torbögen in lebendig

DIE KÄMPFE: TAKTISCH ODER KLICKINTENSIV?

1 Schmutzige Tricks:
Spezialfähigkeiten wie der Einsatz des Papageis laden nach jeder Verwendung ein paar Sekunden lang auf.
+ Praktischer Pistolenschuss
+ Große Trickauswahl erlaubt Personalisierung des Kampfstils
- Gegen Ende nur noch selten nötig
- Viele Tricks erst spät verfügbar

2 Treffer vermeiden:
Anstatt Hieben auszuweichen, stößt der Held Gegner mit einem Tritt von sich weg.
+ Tritte verschaffen Ihnen Atempausen
+ Nützlich gegen Monster (deren Angriffe lassen sich nicht blocken)
- Tritt nicht von Anfang an verfügbar
- Keine alternative Ausweichmöglichkeit



3 Begleiter:
Auf Wunsch eskortiert Sie ein KI-Gefährte, der automatisch mitkämpft.
+ Teilt mächtig Schaden aus
+ Nutzt Spezialfähigkeiten
- Nimmt keine Befehle oder Ausrüstung entgegen
- Macht manche Kämpfe zu leicht

4 Waffen:
Mit Degen und Säbel blocken Sie Angriffe menschlicher Widersacher.
+ Schön animierte Schwertduelle
+ Verschiedene leichte und schwere Angriffe plus Konter
+ Praktische Ergänzungen wie Wurfwaffen, Bomben und Pulverfässer
- Dauerklicken führt zum Erfolg

DIE SPIELWELT: GLAUBWÜRDIG ODER KÜNSTLICH?

Haben die Entwickler es geschafft, das ungewöhnliche Szenario stimmungsvoll umzusetzen? Ja, haben Sie! Und zwar mit Bravour!

Der Star von **Risen 2** ist die Spielwelt: Die frei begehbaren Inselwelten strotzen vor liebevollen Details, versteckten Nebenmissionen und optionalen Beschäftigungsmöglichkeiten. Die Atmosphäre ist zum Schneiden dick und wischt gleich zu Beginn alle Zweifel am Szenario weg: Ruppige Charaktere mit toller deutscher Sprachausgabe (bis auf ein, zwei emotionslose Ausnahmen) führen Sie behutsam in die Besonderheiten der virtuellen Karibik ein, wunderschöne Panoramen und abzweigende Trampelpfade laden zum Erkunden jedes Winkels der Atolle ein. Dazu kommt das dynamisch wechselnde Wetter; der leise plätschernde Regen und der grollende Donner hören sich prima an. Demgegenüber stehen die illusionzerstörenden Mängel wie das zu harmlose Konsequenzsystem für Diebstähle oder die eingeschränkte Bewegungsfreiheit. So zieht sich der Held etwa nur noch an vorgegebenen Absätzen nach oben und die Inseln sind einen Tick linearer und kompakter aufgebaut als in **Risen**. Dennoch bilden die weitläufigen Umgebungen in **Risen 2** weiterhin ein Paradies für Entdeckernaturen!

VIELE NEBENBESCHÄFTIGUNGEN



◀ Auch abseits der Hauptpfade gibt es viel zu tun: verborgene Höhlen erkunden, vergrabene Schätze ausbuddeln, versteckte Gegenstände finden. Das freut abenteuerlustige Spieler!

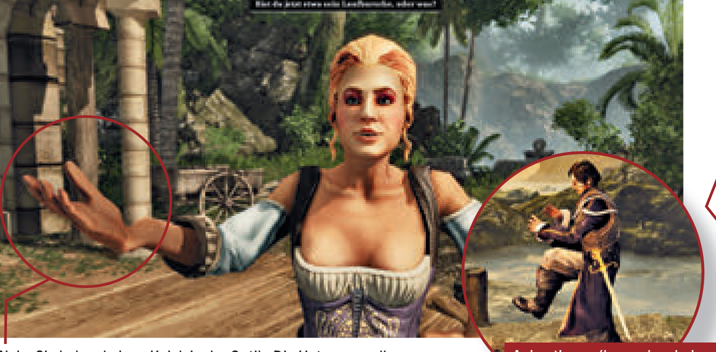
▼ Am Lagerfeuer grillen Sie Fleisch; der so hergestellte Proviant regeneriert Ihre Gesundheit. Minikritikpunkt: Solche Aktionen laufen anders als im Vorgänger nur noch im Fenster ab.

▲ NPCs gehen glaubwürdigen Tagesabläufen nach; viele ihrer Aktivitäten wie Schmieden, Schnapsbrennen oder Tränkebrauen üben Sie auf Wunsch auch selbst aus.



▶ Wer will, schürft Erz oder Gold und weidet Tiere aus. Die Rohstoffe verarbeiten Sie zu Schwertern, Musketen oder Schmuck. Nötig ist das aber nur selten, wertvolleren Kram gibt es bei den Händlern.

GRAFIK-ABSURDITÄTEN

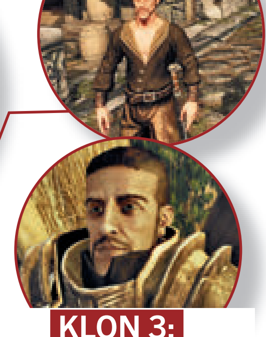


Nein, Sie haben keinen Knick in der Optik: Die Unterarme aller weiblichen Charaktere weisen tatsächlich diese hässliche Biegung auf. Die einzige Kurve, die niemand an einer Frau sehen möchte!

Animationen (besonders beim Rennen und Springen) wirken abgehackt und unfreiwillig lustig.

KLON 1: SCHWERTKÜSTE

KLON 2: ANTIGUA



KLON 3: MARACAI-BUCHT

Im Vergleich zum Vorgänger gibt es zwar weniger Klongesichter; das Antlitz mancher Nebencharaktere kommt aber immer noch mehrfach zum Einsatz.

GRAFIK-LECKERBISSEN



Landschaften und Wettereffekte sehen großartig aus und sind stimmig umgesetzt; viele Charaktermodelle glänzen mit liebevollen Details. Prächtigere Sonnenuntergänge und dichtere Dschungel bietet nur **Crysis**!

KEINE KONSEQUENZEN



Wenn Sie NPCs verhauen, sind diese kurz verärgert – nach einer halben Minute vergessen sie den Zwischenfall aber wieder. Dadurch vermöbeln Sie die Bevölkerung ganzer Städte und rauben alle Häuser aus, ohne Konsequenzen zu fürchten. Im Gegenteil: Für ausgeknockte NPCs gibt es sogar einmalig Erfahrung!

EINGESCHRÄNKTE FREIHEIT

Stürze führen aufgrund des absurd hohen Fallschadens oft zum ungewollten Ableben. Ihren Entdeckerdrang schränkt zudem die Unfähigkeit des Helden ein, zu schwimmen oder höher als knöchelhoch zu springen. Dazu kommen im Dschungel versteckte, tödliche Fallen – zum Glück sind die rar gesät.

DIE BUGS: AMÜSANT ODER ÄRGERLICH?

Die technischen Probleme von Risen 2 halten sich erfreulicherweise – ganz untypisch für ein Piranha-Bytes-Spiel – in Grenzen.

Die **Gothic**-Serie ist für ihre Programmierfehler berüchtigt, mit **Risen** lieferten die Entwickler erstmals ein technisch ausgereiftes Rollenspiel ab. Der Nachfolger setzt diesen Trend fort und erlaubt sich nur eine Handvoll unerfreulicher Bugs, von denen zudem kein einziger den Spielfortschritt behindert. So flimmerten während des Tests etwa manche Schatten noch aufdringlich stark; das Ergebnis einer Inkompatibilität mit dem aktuellen Geforce-Grafikkartentreiber. Bei der Veröffentlichung des Spiels soll eine angepasste Treiberversion von Nvidia zum Download bereitstehen. Diese soll auch ein Problem mit dem nach einer Spielstunde vollgeschriebenen Arbeitsspeicher beheben, wodurch es auf einem unserer vier Testrechner zu unspielbar niedrigen Bildwiederholraten kam.
In der Entfernung hässlich aufploppende Objekte gibt es laut Entwickler aber auch in der finalen Version, außerdem wachsen vielen Büschen beim Näherkommen scheinbar zusätzliche Blätter, wenn das Spiel die Detailtexturen für die Pflanzen nachlädt. Bei der Vorabfassung kam es zudem einmal vor, dass die Leichen zweier Sandteufel-Monster im Boden verschwanden, bevor wir die Körper untersucht hatten – in der Goldmaster-Version trat dieses Problem nicht mehr auf.
Während solche Unzulänglichkeiten nur kurz für Frust sorgten, machten uns die häufigen KI-Aussetzer der Gegner das ganze Spiel über zu schaffen. Einige Menschen und Monster reagierten erst mit Verzögerung auf unsere Angriffe oder sahen teilnahmslos zu, wie wir ihre fünf Meter entfernten Kameraden unter die Erde verfrachteten. Störend aufgefallen sind uns zudem kurzzeitig schwebende Objekte und Figuren, die aber stets nach kurzer Zeit oder dem Laden eines Spielstands auf den Boden zurückkehrten. Unglücklich gewählte Kameraperspektiven in den dynamisch berechneten Dialogen kennen **Risen**-Spieler derweil schon aus dem Vorgänger, ebenso wie häufige, aber harmlose Clipping-Fehler.



Egal ob NPCs, Begleiter oder Kisten: In **Risen 2** geht des Öfteren mal etwas in die Luft. Und zwar ganz ohne Explosionen.

Eine offene Spielwelt wie die von **Risen 2** birgt unerfreuliche Überraschungen. Clipping-Fehler und seltsame Kamerawinkel sind selbst mit viel Programmierarbeit kaum zu vermeiden.

wirkende Städte mit Dutzenden Einwohnern führen. Wie im Vorgänger besitzen alle Nichtspielercharaktere (NPCs) einen eigenen Tagesablauf. Sie unterhalten sich miteinander, tragen Kisten durch die Gegend und zücken empört den Säbel, wenn der Spieler seine Waffe zieht oder sich illegal am Besitz anderer Anwohner bereichert. Großartig!

Für die Auseinandersetzung mit Mara stellt Ihnen Piranha Bytes eine Reihe von Gefährten zur Seite. Die treiben sich, einmal rekrutiert, auf dem Piratenschiff herum, das Sie sich nach knapp 15 Stunden unter den Nagel reißen. Zum Landgang nehmen Sie maximal einen Kumpel mit. Die KI-Begleiter agieren selbstständig, verlaufen sich aber in unwegsamem Gelände gerne mal. Ihre Einflussnahme auf das Abenteuer beschränkt sich auf sporadische Wortmeldungen in den Dialogen, die keinerlei spielerische Auswirkungen haben. Auch spezielle Begleitermissionen, wie aus der **Mass Effect**-Serie bekannt, suchen Sie vergeblich. Spannende Gespräche an Bord des Schiffes, in deren Verlauf Sie Details über die Vergangenheit der Figuren erfahren, glänzen ebenfalls durch Abwesenheit. So fällt es schwer, Sympathien für die Helferlein zu verspüren. Einzig der drollige, kleptomanisch veranlagte Gnom Jaffar wuchs uns im Lauf der Geschichte ans Herz.

Dafür sind die KI-Gefährten im Kampf eine echte Hilfe, besonders wenn Sie gegen eine Gruppe feindlicher Korsaren oder Monster antreten. Wenn aus mehreren Richtungen Säbel, Pranken oder Wurfspeere auf Sie einprasseln, kommt ein Schuss aus der (für unseren Geschmack übermächtigen) Muskete des Schützen Venturo oder ein Heilzauber der Voodoohexe Chani gerade recht. Allerdings haben Sie keine Kontrolle darüber, wann die Begleiter ihre Fähigkeiten anwenden. Auch dürfen Sie ihnen keine Ausrüstung überlassen oder Einfluss auf ihre Charakterentwicklung nehmen.

In Risen 2 schlagen Sie sich an jeder Ecke mit bösen Buben sowie der schlecht gelaunten Inselfauna herum. Feinde hauen Sie entweder mit Säbel und Degen aus den Latschen oder Sie zücken eine langstielige Muskete und verpassen ihnen aus der Entfernung eine Ladung Blei beziehungsweise Schrot. Beides hat seine Tücken: Schnell aufeinanderfolgende Degenstiche unterbrechen die Angriffsanimationen der Widersacher. Dadurch drängen Sie die Halunken spielend in eine Ecke.

Die Schusswechsel verlaufen aufgrund der beschränkten Feind-KI ebenso eintönig. Mit gezückter Knarre nähern Sie sich dem Gegner, bis ein roter Kreis anzeigt, dass Sie sich in Schussweite befinden. Anschließend weichen Sie vor dem blind anstürmenden Widersacher zurück und schießen dabei auf ihn. Die meisten Feinde lassen sich so beinahe wehrlos abknallen, nur eine Handvoll schneller Monster zwingt Sie in den Nahkampf.

So überlegen Sie sich lediglich zu Beginn genau, welchen Feind Sie als Nächstes angreifen, da es Ihnen an heilenden Elixieren (lies: Rum oder Grog) und Schlagvarianten mangelt. Doch schnell wird Ihr Held übermächtig, erst recht nachdem er die sogenannten Schmutzigen Tricks erlernt. Mit denen spuckt er etwa Feuer (eine Flasche Brandöl im Inventar vorausgesetzt), beschäftigt Gegner mit einem flatternden Papagei, wirft Feinden Sand in die Augen oder gibt einen Schuss aus seiner Pistole ab. Zusammen mit Block- und Konterbewegungen geraten dadurch Schwertduelle mit Menschen zu einem fein animierten Klingentanz. Auseinandersetzungen mit Monstern und Tieren fallen stumpfsinniger aus, da deren Prankenhiebe die Blockbemühungen Ihres Charakters ignorieren. Eine Ausweichfunktion fehlt zudem. Sie haben lediglich die Möglichkeit, Feinde mit Tritten von sich zu stoßen.

Das ist aber schon bald kaum noch nötig, da Sie durch wildes Geklicke der Angriffstaste verheerenden Schaden anrichten und die Opposition gleichzeitig keine Chance hat, sich zu wehren. Trotz guter Ansätze sind die Keilereien so gegen Ende nur nervige Pflichtaufgabe; selbst die vereinzelten Bosskämpfe bieten keine Herausforderung. Besonders das finale Duell fällt lachhaft einfach aus.

Passend zum Fluch der Karibik-Szenario gibt es in **Risen 2** keine traditionelle Elementarzauberei, sondern Voodookräfte, die Sie von schrumpeligen Hexen und bärtigen Schamanen erlernen. Damit fertigen Sie an Altären Zepter an, die Sie im Kampf wie eine Waffe schwingen. Das Zepter der Furcht versetzt Fein-

DIE SPECIAL EDITIONS UND DER VORBESTELLER-DLC: FEINES EXTRA ODER ABZOCKE?

Was taugen die zusätzlichen Inhalte der zwei Sammlereditionen und wie umfangreich ist der erste DLC?

Die 60 Euro teure Collector's Edition wartet zusätzlich zum Spiel mit dem Soundtrack, Postkarten mit Konzeptzeichnungen, einer Piratenflagge, Stickern und einem Amulett sowie einem Wendeposter mit der Karte der Spielwelt auf. Dazu kommen fünf exklusive Gegenstände für den Helden (**Die Piratenkluft**-DLC). Die exklusiv über www.amazon.de verfügbare und limitierte Stahlbarts Schatz Edition setzt da noch einen drauf. Sie kommt im schicken Holzkästchen daher und schlägt mit knapp 100 Euro zu Buche. Dafür bekommen Sie neben allen Inhalten der Collector's Edition und drei DLC-Addons (**Die Piratenkluft**, **Die Schatzinsel** und **Der Tempel der Lüfte**) auch noch eine hochwertige, knapp 20 Zentimeter große Kunststoff-Figur. Ebenfalls dabei: das offizielle Lösungsbuch, ein Kugelschreiber in Form eines Knochens und eine Notiz mit den DLC-Codes.

In Die Schatzinsel machen Sie sich auf die Suche nach dem Schatz von Pattys Vater, Kapitän Stahlbart. Daraus erwächst eine Schnitzeljagd durch bereits besuchte Areale, bevor Sie die Schatzinsel selbst erreichen. Dort knüppeln Sie eine Horde bekannter Monster nieder und erhalten nach eineinhalb Stunden den Lohn Ihrer Mühen: Einen zehnprozentigen Bonus auf die Ruhmpunkte, die Sie durch Kämpfe und Aufträge erhalten. Vorbesteller und Käufer der Stahlbarts Schatz Edition erhalten den DLC kostenlos, alle anderen berappen zehn Euro – deutlich zu viel. Immerhin enthält die Erweiterung keine für die Geschichte relevanten Infos wie zuletzt **Mass Effect 3: Aus der Asche.** Eine zusätzliche Insel bietet auch **Der Tempel der Lüfte**. Darin treffen Sie auf den Druiden Elric, bekannt aus **Risen**. Diese Extramission ist ebenfalls ab Release des Spiels verfügbar; Preis und Umfang waren bei Redaktionsschluss unbekannt. Info: Nach der Installation eines DLCs haben Sie sofort Zugriff auf die hinzugefügten Aufträge, ohne ein neues Spiel zu beginnen.



Am Ende von **Die Schatzinsel** buddeln Sie fünf Truhen aus, nur in einer befinden sich Juwelen – wer die falsche Kiste öffnet, stirbt.

de zum Beispiel in eine minutenlange Schockstarre. Solange widmen Sie sich anderen Angreifern.

Mit dem Zepter der Macht dagegen hetzen Sie zwei Kreaturen oder Menschen aufeinander. Im Test „überredeten" wir auf diese Weise einen Gorilla dazu, es an unserer Stelle mit einem schnappfreudigen Krokodil aufzunehmen – fies und unterhaltsam, aber auch unnötig, denn Säbel und Pistole zwingen die Feinde zumeist viel schneller und problemloser in die Knie.

Als sehr nützlich und spannend blieb uns dagegen die Herstellung von Voodoopuppen in Erinnerung. Im Lauf der Handlung haben Sie rund ein Dutzend Mal die Gelegenheit, solch eine Figur anzufertigen. Mithilfe der Puppe steuern Sie dann einen NPC fern. Das erlaubt einige kreative Auftragslösungen, indem Sie etwa in der Haut eines dekadenten Ratsmitglieds politische Entscheidungen treffen oder als Stadtkommandant Ihrem Piratenhelden dabei helfen, ein Schiff zu stehlen.

Abgesehen von solchen Quest-Höhepunkten bietet das Missionsdesign aber viel Standardkost. Mit schöner Regelmäßigkeit erledigen Sie Aufträge, bei denen Sie eine bestimmte Person/ein bestimmtes Monster plätten oder eine vorgegebene Menge Pflanzen/Kisten/Artefakte sammeln. Wenn dann das letzte gesuchte Objekt minutenlang Ihrem Blick entgeht, nervt das tierisch! Dafür sind selbst simple Aufträge stets in interessante Umstände verpackt und werden in humorvollen Dialogen präsentiert. Prima: Dank (optionaler) Kartenmarkierungen wissen Sie stets, wo eine Quest-Reihe weitergeht, auch wenn eigene Einzeichnungen tabu sind. Schlecht: Im ansonsten vorbildlich geführten Tagebuch fehlt kurz vor Spielende ein klärender Eintrag, was bei unserem Test kurzzeitig für Verwirrung sorgte.

In den komplexeren Missionen sind alternative Lösungsmöglichkeiten an der Tagesordnung. Die dadurch ermöglichte Entscheidungsfreiheit wertet die Aufgaben enorm auf. Dummerweise gibt es für den kreativen Einsatz der Voodoopuppen keine einfallsreiche Entsprechung, wenn Sie sich ab der Hälfte des Spiels statt für die Fraktion der Eingeborenen für die konkurrierende Inquisition entscheiden. Als Inquisitor erlernen Sie den Umgang mit Musketen, Freunde der dunkelhäutigen Ureinwohner nutzen die komplette Bandbreite der Voodozauber. Gut: Auch als Inquisitionsanhänger dürfen Sie (nur im höchsten Schwierigkeitsgrad benötigte) Voodootränke brauen. Eingeborenen-Sympathisanten erhalten derweil ebenfalls ein Gewehr, das aber weniger Bums hat als die Inquisitionsknarren.

Die Fähigkeiten des Protagonisten fasst das Spiel in drei Charakter-



Mit der Muskete zielen Sie wie in einem Actionspiel. Ein aufgepflanztes Bajonett erlaubt zudem den Nahkampf.



Beim Kreaturendesign haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet. Sowohl Monster als auch Menschen protzen mit Details.

▲ Der Ausflug auf die Insel der Diebe und die Begegnung mit dem Gnom Jaffar ist einer der (humoristischen) Höhepunkte des Spiels.

◀ Dialoge wirken trotz neuer Gesten und Kamerawinkel ähnlich steif wie im Vorgänger. Dafür überzeugen die gut geschriebenen Gespräche mit Humor und tollen Sprechern.

bildschirmen zusammen. Im ersten verbessern Sie mit gesammelten Ruhmpunkten (gibt es für besiegte Gegner und erledigte Aufgaben) direkt die fünf Attribute Klingen, Feuerwaffen, Härte, Gerissenheit und Voodoo.

Jedes Attribut wirkt sich auf den Wert von jeweils drei Talenten aus. Zusätzlich steigern Sie die Talente, wie aus **Risen** gewohnt, bei Lehrern, die ihr Wissen gegen Gold (Lernpunkte sind passé) mit Ihnen teilen. Die Lehrmeister bringen Ihnen auch insgesamt über 60 Fähigkeiten bei, sowohl aktive (schüchtern Sie Gegner im Dialog ein und umgehen Sie so manchen Kampf) als auch passive (erhöhter Schaden für alle Klingenwaffen). Die Menge an Fähigkeiten sorgt für viel Freiheit bei der Charaktergestaltung.

Die mit Abstand spannendsten Skills erhalten Sie durch den Ausbau der Gerissenheit: Hier befinden sich neben den Schmutzigen Tricks auch die Diebeskunst, mit der Sie Schlösser knacken und Gesprächspartner bestehlen, sowie die Möglichkeit, ein Äffchen zu dressieren, das durch niedrige Tunnelöffnungen spaziert. So gelangen Sie in einigen der (allesamt optisch sehr ähnlichen) Tempelanlagen am Wegesrand in sonst unzugängliche Räume. Dort finden Sie Gold, Juwelen und stellenweise auch Bestandteile von insgesamt vier zerstörten Schwertern – wer jeweils ein passendes Set aus Griff und Klinge ergattert, setzt daraus beim Schmied eine neue Waffe zusammen.

Sammelwut weckt das Spiel zudem durch eine Reihe von sogenannten legendären Gegenständen wie einer Meerschaumpfeife oder einem Schrumpfkopf, die Ihre Charakterwerte verbessern. Deren Fundorte erraten Sie anhand kryptischer Notizen, auf die Sie überall im Spiel stoßen. Deutlich einfacher, nämlich bei Händlern, erstehen Sie Kleidung, magische Ringe und Amulette sowie Knarren und Säbel. Dabei bietet **Risen 2** eine größere Bandbreite an Ausrüstung als der Vorgänger.

Abgesehen von solchen Detailänderungen (etwa beim unkomplizierten Schnellreisesystem) ist aber auch **Dark Waters** durch und durch ein Piranha-Bytes-Spiel. Mit allen damit verbundenen Vor- (Spitzenatmosphäre) und Nachteilen (fehlende Komfortfunktionen). **Risen 2** hat viele Mängel, doch das Ganze ist in diesem Fall größer als die Summe seiner Teile. Die großartige Atmosphäre zieht den Spieler von der ersten Minute an in diese akribisch gestaltete Welt der Korsaren und Meeresungeheuer, die so voller Leben steckt wie einst die **Gothic**-Sträflingskolonie oder später die **Risen**-Hafenstadt. **Risen 2** ist weniger Spiel als virtuelle Reise in ein frisches Szenario, das ebenso ungewöhnlich wie authentisch wirkt. ❑

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

„Stimmungsvollere Karibikreisen erleben Sie nur auf einer Kreuzfahrt.“



Profil, Seele, Herzblut: Wie auch immer Sie diese besondere Qualität nennen möchten, die manch einer modernen Multi-Millionen-Euro-Produktion abgeht, **Risen 2** besitzt sie in rauen Mengen. Beim Spielen hatte ich das Gefühl, dass sich die Entwickler genauso für das toll umgesetzte Piratenszenario begeistern wie ich – als Freibeuter Seeungeheuer zu besiegen ist im Rollenspiel-Genre mal ganz was Neues! Angesichts der dichten Atmosphäre verzeihe ich dem Spiel gerne kleine Fehler wie die hakeligen Kämpfe oder die schwache Geschichte. Dass Piranha Bytes aber das Ende der Erzählung einmal mehr in den Sand gesetzt hat, geht mir auf die Nerven. Andere Spiele bekommen doch auch ein dramatisches Finale hin, das weder gehetzt noch in die Länge gezogen wirkt!

MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*

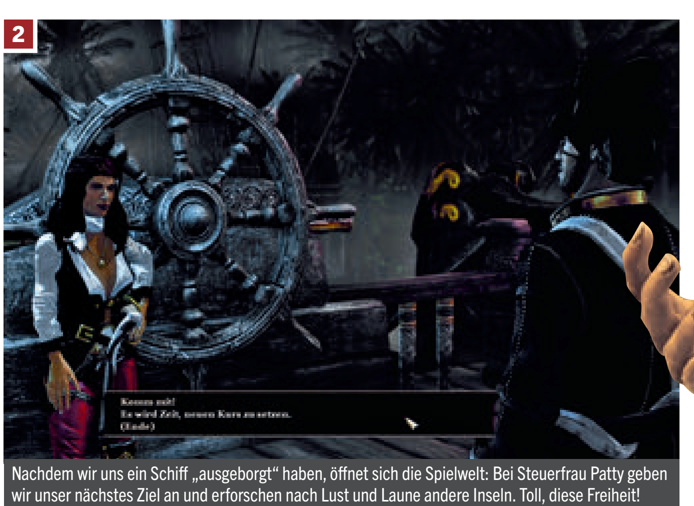
„Des Helden neue Kleider stehen dem Rollenspiel gut!“



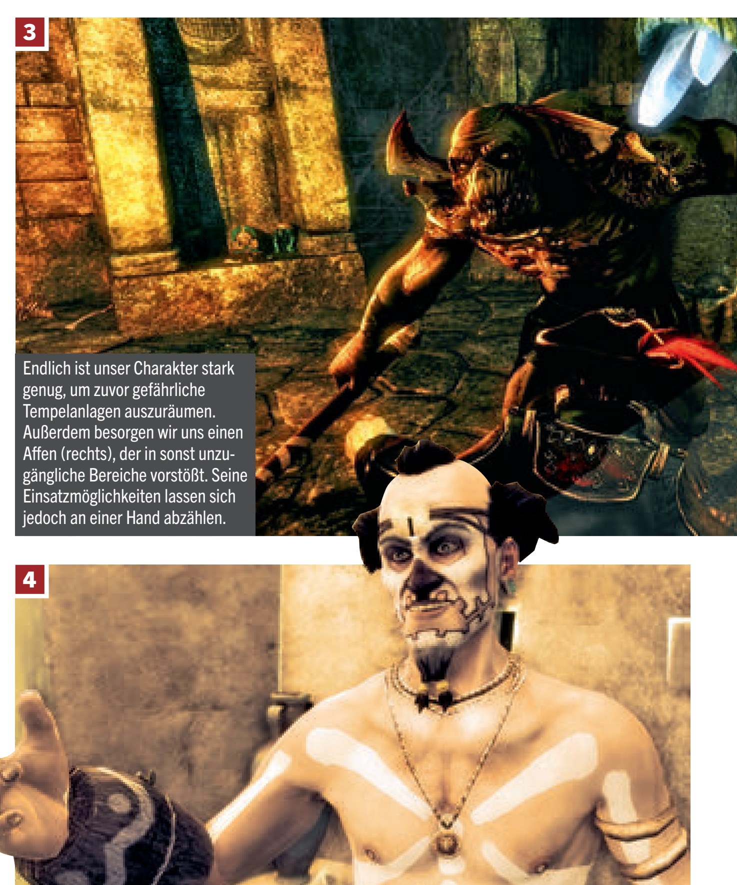
Ich fand schon bei der ersten Ankündigung zum Setting von **Risen 2** den Wechsel vom klassischen Fantasy hin zur Piraten-Karibik-Thematik gut und gleichwohl mutig. Schließlich schreit zwar jeder immer nach „innovativen“ Settings, aber wenn dann mal was Ungewöhnliches um die Ecke kommt, fassen es die Spieler nur mit großer Skepsis an. Doch weg mit der Skepsis, das Rollenspiel mit Voodoo, Pistole und Säbel macht einfach Laune. Dass sich bei all den Neuerungen auch technische und inhaltliche Schlampereien ergeben haben – nun ja, als **Gothic**-Spieler der ersten Stunde ist man das gewohnt und nimmt es irgendwie in Kauf. Trotzdem sei die Frage erlaubt, ob man da nicht ein bisschen mehr Zeit für Feinschliff hätte investieren sollen.



1 Der temporeiche Beginn verspricht eine spannende Geschichte, erzählt von vielen mitreißenden Zwischensequenzen. Die folgenden Stunden trüben diesen Eindruck aber wieder.

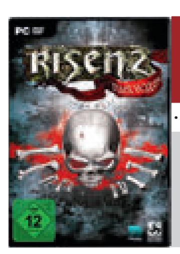


2 Nachdem wir uns ein Schiff „ausgeborgt" haben, öffnet sich die Spielwelt: Bei Steuerfrau Patty geben wir unser nächstes Ziel an und erforschen nach Lust und Laune andere Inseln. Toll, diese Freiheit!



3 Endlich ist unser Charakter stark genug, um zuvor gefährliche Tempelanlagen auszuräumen. Außerdem besorgen wir uns einen Affen (rechts), der in sonst unzugängliche Bereiche vorstößt. Seine Einsatzmöglichkeiten lassen sich jedoch an einer Hand abzählen.

4 Wir sind gestorben! Macht aber nichts, der Ausflug ins Totenreich ist abwechslungsreich und besitzt Spielwitz. Von den stets gleichen „Töte das, sammle dies"-Aufträgen haben wir aber langsam genug!



Risen 2: Dark Waters

Preis: Ca. € 43,-
Termin: 27. April 2012
Publisher: Deep Silver

Entwickler: Piranha Bytes
(Risen, Gothic 3, Gothic 2, Gothic)
Genre: Rollenspiel

GRAFIK

Die Landschaften und Lichteffekte sind wunderschön. Die Kleidung der NPCs glänzt mit tollen Details, weibliche Figuren wirken glaubwürdiger als in Teil 1. Clipping-Fehler, flackernde Schatten, nachwachsende Büsche und in der Entfernung aufpoppende Objekte stören aber. Zudem bewegen sich Charaktere teils mechanisch und Gesten in Gesprächen wiederholen sich. Unverständlich für ein Spiel um die Seefahrt: Das Wasser wirkt substanzlos und reagiert kein Stück, wenn Ihr Held hineinspringt. Immerhin ist der Wellengang hübsch.

SOUND

Die Stimmung der Musik reicht von mitreißend bis idyllisch und passt sich übergangslos der Situation an. Großartige Umgebungsgeräusche sorgen beim nächtlichen Spaziergang durch den Dschungel für eine dichte Atmosphäre: Der Regen trommelt auf das Blätterdach, Donner grollt bedrohlich, Tiere fauchen in der Finsternis. Die deutschen Sprecher machen zum Großteil einen routinierten Job. Begleiterin Patty hört sich jedoch wie eine Germanistikstudentin im ersten Semester an und nicht wie eine keifende Piratenbraut!

STEUERUNG

Alle Tasten lassen sich frei belegen. Vorbildlich: Auf Wunsch deaktivieren Sie die (aufgesetzten) Zeitlupen im Kampf und die für Einsteiger gedachten Tasteneinblendungen. Mit Maus und Tastatur haben Sie Ihre Spielfigur stets im Griff, Kämpfe gegen mehrere Gegner sind aber umständlich. Bei Minispielen wie Schlösser knacken und Wettschießen ist die Maus zudem überempfindlich. Das Listeninventar ist sinnvoll unterteilt, dennoch geht bei vielen Gegenständen die Übersicht flöten. Das Tagebuch erlaubt Ihnen, Auftragsziele auf der Karte zu markieren. Eine Minimap fehlt.

UMFANG

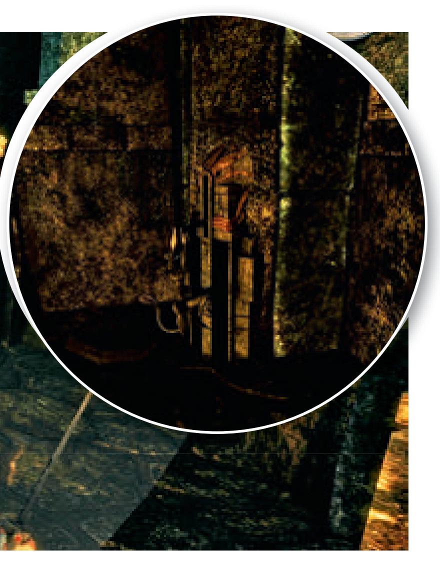
Die Welt von **Risen 2** bietet viel Raum zum Erkunden; wer jeder Abzweigung folgt, alle Höhlen erforscht und die über 50 Nebenaufträge abschließt, ist rund 30 Stunden beschäftigt. Anreize für einen erneuten Durchgang sind gegeben; der Spielstil der beiden Fraktionen unterscheidet sich geringfügig.

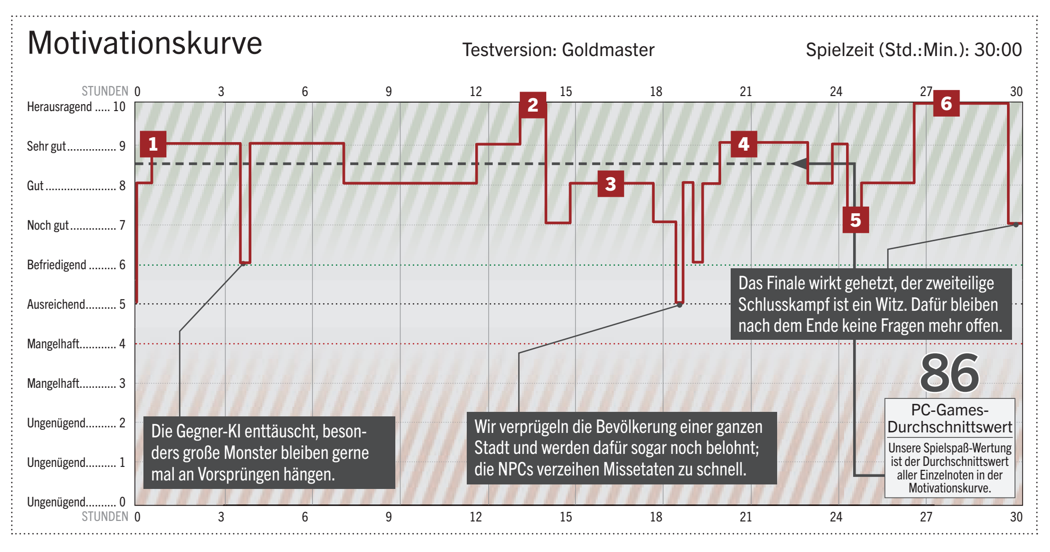
SPEICHERSYSTEM

Eine Automatikfunktion archiviert Ihren Fortschritt, wenn Sie eine neue Örtlichkeit betreten. Zudem legen Sie bei Bedarf eigene Spielstände an; eine Quicksave-Funktion existiert. Die Ladezeiten sind kurz, das Speichern funktioniert ohne Verzögerung. Obacht: Jeder Spielstand frisst rund acht Megabyte Speicher!

SCHWIERIGKEITSGRAD

Sie wählen zwischen drei Modi, wobei **Risen**- und **Gothic**-Veteranen die höchste Stufe bevorzugen dürften. Durch das halbgare Kampfsystem geraten Duelle nämlich gegen Ende zu simplen Haudrauf-Spielchen, die keine große Herausforderung darstellen. Vorbildlich: Der Schwierigkeitsgrad lässt sich jederzeit anpassen.







Längst ist unser Held übermächtig; das simple Kampfsystem hebeln wir durch anspruchslose Klickorgien aus. Auseinandersetzungen verkommen so zur lästigen Pflichtaufgabe.



In der letzten großen Küstenregion überrascht das Spiel noch einmal mit einigen cleveren Auftragsreihen, ungewöhnlichen Lösungswegen und mehreren Alternativrouten. Prima!

ALTERSFREIGABE



Ab 12 Jahren: Im Kampf mit Menschen spritzt Blut, davon abgesehen gibt es keine explizite Gewaltdarstellung. Die aus **Risen** bekannte Möglichkeit, am Boden liegenden NPCs den Todesstoß zu versetzen, haben die Entwickler entfernt.

SPRACHE

Das deutsche Rollenspiel klingt in der heimischen Sprachversion am besten. Die englische Fassung punktet zwar mit einem tollen Piraten-Akzent mancher Figuren („Aaarrrrr!“), dafür spricht der Held seltsam emotionslos. Insgesamt sind fünf Sprachen enthalten.

DLC UND MOD-SUPPORT

Zur Veröffentlichung stehen drei kostenpflichtige Zusatzpakete bereit (siehe Kasten auf Seite 90). Fehlende Einträge in der Liste der KI-Begleiter deuten auf weitere DLCs hin. Die Veröffentlichung eines Editors zur Erstellung von Fan-Modifikationen hat Piranha Bytes ausgeschlossen.

HARDWARE

Minimum: Core 2 Duo 2 GHz/Athlon 64 X2 2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8600 GS/Radeon HD 3850 mit 512 MB RAM
Empfohlen: Core 2 Quad 3 GHz/Phenom II X4 3 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD 6850 mit 1 GB RAM

KOPIERSCHUTZ

Für die Installation benötigen Sie ein Steam-Konto (www.steampowered.com), mit dem Sie das Spiel verknüpfen. Dazu bedarf es einmalig einer aktiven Internetverbindung, anschließend startet **Risen 2** auf Wunsch auch im Offline-Modus und ohne eingelegte DVD.

TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten zunächst eine inhaltlich komplette Betafassung aufseiten der Eingeborenen durch. Anschließend erhielten wir die fertige Goldmaster-Version, mit der wir das Spiel ein zweites Mal als Inquisitor beendeten. In beiden Fällen fielen uns einige Bugs auf (siehe Kasten auf Seite 89).

Pro und Contra

- ➕ Hervorragend umgesetztes Piratenszenario mit großartiger Karibik-Atmosphäre
- ➕ Große, frei begehbare Spielwelt, in der es viel zu entdecken gibt
- ➕ Augenzwinkernde Dialoge mit illustren Charakteren
- ➕ Glaubwürdige Tagesabläufe der NPCs
- ➕ Der Einsatz der Schmutzigen Tricks macht Spaß und sorgt für Abwechslung.
- ➕ Motivierendes Charaktersystem mit vielen Freiheiten bei der Entwicklung
- ➕ Alternative Quest-Lösungsmöglichkeiten, spaßige Idee der Voodooübernahme
- ➕ KI-Begleiter erweisen sich im Kampf als nützliche Helfer
- ➕ Prächtige Panoramen auf wunderschönen Inseln, hübsche Wettereffekte
- ➕ Umfangreiche Handwerkoptionen
- ➕ Viele einfallsreiche Quest-Situationen
- ➕ Keine spielentscheidenden Bugs
- ➖ Der Geschichte fehlt es an Dramatik.
- ➖ Das Ende wirkt gehetzt, der finale Bosskampf stellt keine Herausforderung dar.
- ➖ NPCs vergessen Missetaten zu schnell.
- ➖ Keine gleichwertige Inquisitions-Alternative zur Voodoo-Lösung mancher Aufträge
- ➖ Botengang-Quests sind in der Überzahl.
- ➖ Viele Kämpfe sind durch die simple Mechanik zu einfach geraten.
- ➖ Störende Grafik- und KI-Fehler

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **86**



Zur Feier der Hochzeit mit der Tochter des spanischen Vizekönigs schmückt ein schickes Feuerwerk den Nachthimmel von Port Royale.



Schicke handgezeichnete Standbilder treiben die Geschichte in den Kampagnen voran und fassen wichtige Ereignisse zusammen.



Hin und wieder wüten Naturereignisse wie dieser Hurricane in der Spielwelt. Das Unwetter wirkt sich sowohl auf Schiffe als auch Städte in seinem Einflussbereich aus.

Port Royale 3



Von: Viktor Eippert

Das alte Mädchen hat die Überfahrt in die Moderne gut überstanden – auch wenn dabei die Innovation auf der Strecke blieb.

Schwere Eisenkugeln sausen durch die Luft und reißen mit großer Wucht riesige Löcher in die hölzerne Beplankung unserer Galeone. Matrosen hetzen übers Deck und laden die Geschützbatterien in Akkordzeit nach, während wir dem mit schwarzen Segeln bespannten Flaggschiff der Feindflotte eine Breitseite nach der anderen vor den Bug knallen. Nur wenige Augenblicke zuvor mussten wir noch mit ansehen, wie unsere nagelneue Fregatte unter dem Beschuss der Seeräuber in Stücke zerbarst und die Überreste von der tosenden See verschluckt wurden. Dafür wird dieses dreckige Piratenpack Kiel geholt! Eine Kapitulation stand ohnehin nie zur Debatte. Schließlich ist unser Schiffskonvoi randvoll mit hochwertiger Kleidung aus Belize, Tortugas bestem Rum und dringend benötigten Nahrungsmitteln direkt von den Bermuda-Inseln. Diese Waren versprechen nicht nur saftige Gewinne, die Nahrungsmittel sollen unsere Heimatstadt Port Royale vor einer drohenden Hungersnot bewahren. All der Ärger nur, weil die spanische Militärflotte aufgrund des Krieges mit Frankreich keine Zeit mehr dafür findet, ihr Hoheitsgebiet vor Seeräubern zu beschützen.

Sie merken schon, als aufstrebender Händler hat man es in **Port Royale 3** nicht leicht. Wie im acht Jahre alten Vorgänger starten wir das Spiel als kleiner Niemand im Karibikraum des 17. Jahrhunderts. Nur mit einem kleinen Boot unter den Füßen und einigen Tausend Goldstücken in der Tasche schmieden wir uns ein neues Schicksal. Wie genau, das schreibt uns **Port Royale 3** nicht vor. Verdienen wir uns als Meisterhändler eine goldene Nase? Erledigen wir lieber Aufgaben für die Stadtgouverneure der vier großen Kolonialmächte England, Frankreich, Spanien und Holland? Kapern wir als Freibeuter dank Kaperbrief im königlichen Namen die Kähne einer verfeindeten Nation? Oder machen wir gar als ruchloser Pirat Jagd auf unbewaffnete Handelskonvois? Das und noch mehr ist im karibischen Sandkasten namens **Port Royale 3** möglich, der die Stunden erneut verfliegen lässt, als wären es Sekunden.

MUNTERE KAPERFAHRT ODER ERTRAGREICHES EXPORTGESCHÄFT – SIE HABEN DIE WAHL!

In Port Royale 3 ist die Karibik ein riesiger Spielplatz, der uns viele verschiedene Möglichkeiten bietet, an Ruhm und Vermögen zu gelangen. Prinzipiell stehen uns dabei die Spielweisen als Händler oder Freibeuter offen. Beide sind auf ihre Art lukrativ und interessant und lassen sich natürlich auch nach Lust und Laune kombinieren.

FREIBEUTER

Auf Plünderfahrt gehen

Grundsätzlich können wir jeden Schiffskonvoi angreifen und ausrauben. Allerdings reagieren alle vier Fraktionen höchst allergisch auf Piraterie und machen Jagd auf uns, wenn wir es zu bunt treiben. Besonders knifflig wird's, wenn wir so unbeliebt sind, dass wir Städte nicht mehr anfahren dürfen. Denn das bedeutet: keine neuen Matrosen und keine Reparatur!



Kaperbriefe erwerben

Um die Ächtung als Pirat zu umschiffen, muss daher fix ein königlicher Kaperbrief her. Diese Wertpapiere erlauben uns, Schiffe einer Feindnation zu plündern, ohne unseren Ruf zu riskieren. Die Gouverneure verkaufen uns einen solchen Kaperbrief allerdings nur, wenn sich ihre Nation derzeit im Krieg mit einer anderen Partei befindet.

Seegefechte bestreiten

Mit einem spanischen Kaperbrief in der Tasche überfallen wir englische Konvois und reißen uns sowohl Waren als auch Schiffe unter den Nagel. Mit den gekaperten Kähnen verstärken wir unsere Konvois, überschüssige Schiffe und Waren werden verscherbelt. Und das Beste daran: Durch unsere Kriegsbeteiligung steigt unser Ansehen bei den Spaniern!





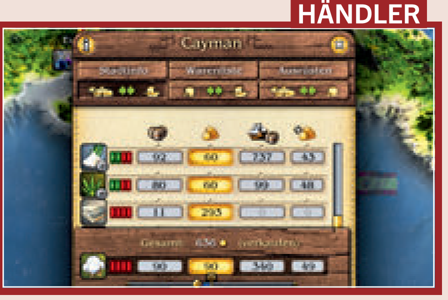
Städte erobern

Sofern unsere Flotte stark genug ist, können wir sogar auf Städte losgehen, um diese dann zu plündern, sie einer befreundeten Nation zu schenken oder selbst zu annektieren. Doch zuerst gilt es, alle Hafenkanonen zu vernichten und die Stadtgarnison mit unseren Matrosen im Landkampf niederzuringen.

HÄNDLER

Handel treiben

Dank des dynamischen Wirtschaftssystems herrscht allerorts ständiger Bedarf an diversen Gütern. Den Laderaum voller Tabakwaren, Kaffee, Zucker und anderer Kostbarkeiten tingeln wir daher von Stadt zu Stadt und wandeln die Nachfrage der Bürger in bare Münze für uns um. Und ganz nebenbei sichern wir so den Wohlstand.



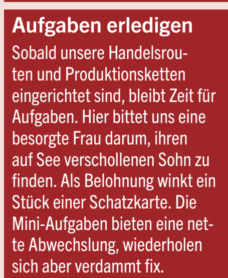


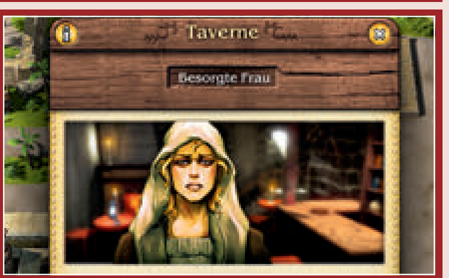
Betriebe errichten

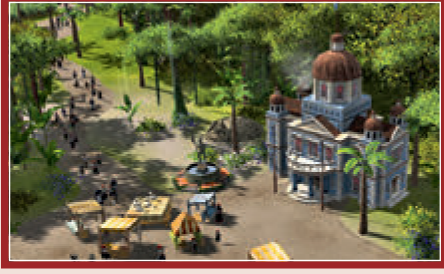
Wesentlich lukrativer als der Einkauf von Waren ist deren Produktion in eigenen Betrieben. Damit die Produktionsmaschinerie einwandfrei läuft, kümmern wir uns um einen ständigen Nachschub an Rohstoffen, den unsere Rumbrennereien und Schneiderbetriebe dann zu teuren Fertigprodukten veredeln.

Aufgaben erledigen

Sobald unsere Handelsrouten und Produktionsketten eingerichtet sind, bleibt Zeit für Aufgaben. Hier bittet uns eine besorgte Frau darum, ihren auf See verschollenen Sohn zu finden. Als Belohnung winkt ein Stück einer Schatzkarte. Die Mini-Aufgaben bieten eine nette Abwechslung, wiederholen sich aber verdammt fix.







Städte verwalten

Wenn wir uns nachhaltig um das Wohlergehen einer Stadt kümmern und unsere Beziehungen zu deren Machthaber konsequent pflegen, winkt sogar ein Posten als Gouverneur – das wirtschaftliche Äquivalent einer militärischen Annektierung. Zu unseren Privilegien als Stadthalter zählt unter anderem der Bau einer eigenen Residenz.

Damit Serienneulinge nicht von dieser enormen Freiheit überfordert werden, hat Entwickler Gaming Minds seiner Wirtschaftssimulation zwei Kampagnen spendiert, die den Einstieg erleichtern sollen. Zur Wahl stehen „Händler" und „Abenteurer". Das ultimative Ziel beider Kampagnen besteht in der Annektierung einer eigenen Stadt, der Weg dahin ist allerdings komplett unterschiedlich. Die Händlerkampagne dreht sich logischerweise um Wirtschaft und Handel. Durch geschickt gewählte Aufgabenziele werden dem Spieler die Grundlagen des Warenhandels, die große Bedeutung eigener Produktionsbetriebe und die Erstellung automatischer Handelsrouten nähergebracht. Zusätzlich stehen zu allen wichtigen Spielmechaniken sehr gute, optionale Videotutorials bereit, die alles noch mal im Detail erklären.

Wer dagegen die Karriere als Abenteurer wählt, verbringt seine Zeit hauptsächlich mit der Jagd von Piraten, der Ausstattung von schlagkräftigen Schiffskonvois, zahlreichen Seegefechten und dem Umgang mit den verschiedenen Nationen im Spiel. Freilich dürfen Abenteurer auch jederzeit Handel treiben und Händler umgekehrt mit den Säbeln rasseln. Das freie Spielprinzip steht auch hier immer im Vordergrund und die aufgetragenen Missionsziele sind nie zeitlich begrenzt. Nach Beendigung der letzten Mission wird die Kampagne ohnehin zu einem Endlosspiel umgewandelt und wir können uns eigene Ziele setzen.

Richtig gut gefällt uns, dass die Kampagnen nicht nur übergroße Tutorials sind, sondern die Bezeichnung Kampagne auch wirklich verdienen. Neben dem ordentlichen Umfang – allein die Händlerkampagne beschäftigte uns knapp 15 Stunden – und den fordernden Aufgaben liegt das vor allem daran, dass **Port Royale 3** mit einer Geschichte auftrumpft. Eine absolute Seltenheit für WiSims! Auch hier gilt: Die Eckpunkte für die Story sind für beide Kampagnen identisch, der spezifische Verlauf unterscheidet sich jedoch. Natürlich fahren die Entwickler kein bahnbrechendes Skript à la **Fluch der Karibik** auf, doch die Handlung ist nachvollziehbar und ansprechend. Auch die Präsentation mit handgezeichneten Standbildern und einer deutschen Vollvertonung geht für Genre-Verhältnisse völlig in Ordnung.

Eine von Port Royales größten Stärken war schon immer und ist auch in Teil 3 erneut das fantastische, weil hochdynamische Wirtschaftssystem. Die gut 60 Karibikstädte bilden einen in sich geschlossenen Wirtschaftskreislauf, der logischen Regeln unterworfen ist. Jede Stadt produziert fünf der insgesamt 20 Waren selbst, wobei viele Güter einen regionalen Produktionsschwerpunkt haben. Tabak gibt es zum Beispiel nur in der Umgebung Kubas, Farbstoffe ausschließlich im Norden der Karibik. Die restlichen 15 Güter werden am Hafen importiert – schließlich müssen

SUPERKOMFORTABEL: DIE HANDELSROUTEN

Die Einrichtung automatischer Handelsrouten gehört zu den wichtigsten Werkzeugen eines Händlers und ist in Port Royale 3 so komfortabel wie noch nie.

Festlegen der Fahrtroute
Zunächst erstellen wir eine Route, die der Kapitän Stadt für Stadt abfahren soll. Dabei klicken wir einfach der Reihe nach die gewünschten Städte auf der Landkarte an und das Spiel bestimmt den kürzesten Weg automatisch. Eine Handelsroute kann dabei maximal 18 Städte umfassen.

Die Wahl der Strategie
Steht der Fahrplan, klären wir den Kapitän über die gewünschte Strategie auf. Soll er auf maximalen Profit setzen, die angefahrenen Städte zu Wohlstand führen oder unsere Betriebe mit Rohstoffen versorgen? Das ist vor allem für Genre-Neulinge eine fabelhafte Option, da der Kapitän alles Restliche, also auch die Bestimmung der An- und Verkaufspreise selbstständig erledigt.

Detailanpassungen
Erfahrene Spieler dürfen mit der Option „Eigene Strategie" sämtliche Preise, Warenmengen und sonstige Dinge natürlich auch selbst festlegen. Dadurch kann man die Handelsrouten optimal an die Gegebenheiten anpassen, um die Gewinnspanne zu maximieren.

- ⊞ Die Wahl verschiedener Strategien ermöglicht Genre-Neulingen einen schnellen Einstieg.
- ⊞ Jedes einzelne Detail kann manuell bestimmt und feinjustiert werden.
- ⊞ Hilfreiche Komfortfunktionen wie die Preisänderung aller Waren auf einen Schlag erleichtern die Bedienung.
- ⊟ Ein Befehl zur automatischen Reparatur der Schiffe fehlt.

die Stadtbewohner von irgendwas leben. Dadurch bildet sich ein entsprechendes Preisgefüge, das außerdem von Zufallsfaktoren wie Dürren oder Stürmen beeinflusst wird. Auch die Aktionen der Händler spielen eine wichtige Rolle. Kaufen wir beispielsweise über einen längeren Zeitraum hinweg sämtliche Nahrungsmittel einer Stadt auf, lösen wir so eine Hungersnot aus und die Einwohnerzahl der Niederlassung schrumpft. Wer seine Warenproduktion dagegen sehr einseitig auslegt und den Karibikraum etwa mit Rum überschwemmt, kriegt den Alkohol aufgrund des Überangebotes irgendwann nicht mehr los. Die ständige Neuberechnung von Angebot und Nachfrage und das dynamische Wachstum der Städte sorgen daher ständig für neuen Raum zur Optimierung eigener Handelsrouten und Produktionsketten. Das motiviert und fesselt gleichermaßen, ohne jemals undurchsichtig zu werden.

Wer fleißig Handel treibt, füllt nicht nur seinen Geldsäckel, mit dem Verkauf von dringend benötigten Waren steigt auch das eigene Ansehen bei den Bewohnern einer Stadt. Klettert unsere Reputation hoch genug, dürfen wir eine Baugenehmigung erwerben, um künftig Wohngebäude und eigene Produktionsbetriebe zu errichten. Das dafür zuständige Baumenü wurde seit dem Vorgänger verändert – aus unerklärlichen Gründen zum Schlechten. Statt Gebäude wie in **Port Royale 2** bequem über Symbole anzuwählen, muss man sie nun mühsam aus einer Liste heraussuchen, die man für jedes Gebäude einzeln (!) durchschalten muss. Das ist furchtbar umständlich und steuert sich reichlich fummelig. Auch die allgemeine Navigation im Stadtbildschirm glänzt nicht mit Komfort. Hotkeys für die einzelnen Funktionen wie das Baumenü fehlen und die Scrollgeschwindigkeit ist komischerweise mit der Zoomstufe verknüpft. Während die Bewegung des Kameraausschnitts in der Vogelperspektive noch fix geht, kriecht die Kamera in nahen Zoomstufen unsäglich langsam über den Boden.

Angenehmer ist da schon die Steuerung der Seegefechte, in die wir im Gegensatz zu **Port Royale 2** nun sogar bis zu drei Schiffe gleichzeitig schicken dürfen. Eines steuern wir persönlich, die zwei anderen übernimmt die künstliche Intelligenz. Grundsätzlich sind die Schlachten interessant und schick gemacht, doch zwei dicke Mankos trüben den Spaß auf hoher See: Zum einen spielt der Navigationsvorteil von wendigen Schiffen praktisch keine Rolle. Wer die größeren Kähne mitbringt, gewinnt mit ziemlicher Sicherheit auch das Gefecht. Zum anderen fehlt die Möglichkeit, den KI-Schiffen direkte Befehle zu erteilen. Unser einziges Hilfswerkzeug ist die Auswahl zwischen drei gro-

DER MEHRSPIELER-MODUS

Mit Port Royale 3 spendieren die Entwickler der Serie erstmals einen Mehrspielermodus. Der enttäuscht allerdings mit mangelnden Interaktionsmöglichkeiten.

Grundsätzlich können in **Port Royale 3** bis zu vier Spieler entweder online oder übers LAN an einem Spiel teilnehmen. Beim Erstellen des Spiels kann der Host neben den üblichen Variablen wie Startkapital und -jahr außerdem wählen, ob die Partie öffentlich oder privat ablaufen soll. Da die Online-Server zum Zeitpunkt des Tests noch nicht aktiv waren, konnten wir lediglich in den LAN-Modus reinschnuppern. Allerdings offenbarte bereits der Blick in die lokale Partie erste Mankos. Anders als in **Patrizier 4: Aufstieg der Hanse** steht zum Beispiel kein Koop-Modus zur Verfügung, um zusammen ein gemeinsames Unternehmen zu führen. Darüber hinaus gibt es auch sonst kaum Möglichkeiten zur Interaktion mit den anderen Spielern. Der Austausch von Waren ist nicht möglich, der Handel mit Gebäuden und Schiffen ebenso wenig. Das führt dazu, dass man im Endeffekt mehr nebeneinander her als miteinander spielt. Einzig in Seegefechten kann man sich gegenseitig aufs Korn nehmen.



Im Logbuch sehen wir unter anderem, welchen Ruf wir derzeit genießen und wie es um unsere Beziehung zu den vier Fraktionen steht.

UNAUSGEREIFT: DIE SEEGEFECHTE

Jeder Konvoi darf bis zu drei Kampfschiffe mitführen, die im Falle eines Gefechts zum Einsatz kommen. Eines davon steuern wir selbst, die anderen übernimmt die KI. Das Ziel im Kampf auf hoher See ist simpel: Alle Feindschiffe zerstören oder entern, bevor die eigene Flotte geschlagen ist. Dabei spielen Faktoren wie Munitionswahl, die richtige Lage zum Wind oder das Umschiffen von Untiefen eine Rolle. Sonderlich taktisch wird es meist trotzdem nicht, denn viel zu oft funkt uns das beknackte Verhalten unserer KI-Begleiter dazwischen. Die machen nämlich nur eines: Solange feuern, bis nichts mehr schwimmt. Selbst wenn unser eigenes Schiff in der Schusslinie treibt!

- ➕ Verschiedene Munitionsarten und Treibminen ermöglichen unterschiedliche Strategien.
- ➕ Viele Details: Matrosen gehen bei einem Treffer über Bord, Schiffe laufen an Sandbänken auf Grund
- ➖ Man kann KI-Schiffen keine direkten Befehle erteilen.
- ➖ Keine dauerhafte Anzeige der Windrichtung
- ➖ Der Vorteil von schnellen, wendigen Schiffen spielt faktisch keine Rolle.



Optisch überzeugen die Seegefechte, inhaltlich leider weniger. Grund dafür ist die mangelnde Kontrolle über die KI-gesteuerten Begleitschiffe.

ben Taktiken. In der Praxis sorgen jedoch alle drei dafür, dass unsere KI-Pötte so lange stur auf den Feind feuern, bis er versenkt ist oder sie selbst hopsgehen. Einem beschädigten Schiff die Flucht befehlen? Braucht doch kein Mensch, versenkt zu werden ist die einzig wahre Strategie! Und wer käme schon auf die Idee, eine Feuerpause anordnen zu wollen? Es ist eh viel witziger, wenn die KI-Kapitäne munter weiter auf den feindlichen Kahn holzen, während wir krampfhaft versuchen, ihn mit dem selbst gesteuerten Schiff zu kapern. Aber hey, wer braucht schon gekaperte Schiffe!? Die sind im Verkauf ja bloß ein Vermögen wert. Von einem direkten Kaperbefehl für die KI-Kollegen fangen wir gar nicht erst an … Der einzig sichere Weg, diesem Irrsinn zu entfliehen, ist die Autoberechnung der Seeschlachten. Deren Ausgang ist stets nachvollziehbar, allerdings machen unsere Konvois dann erst recht keine Gefangenen.

Falls sich Kenner der Serie an dieser Stelle wundern, wieso wir so wenig über die Neuerungen schreiben – das hat einen simplen Grund: Bis auf die bereits erwähnten Verschlimmbesserungen und behutsame Detailanpassungen hat sich am Spielgerüst so auffällig wenig getan, dass **Port Royale 3** nüchtern betrachtet nur ein Neuaufguss des zweiten Teils ist. Bitte nicht falsch verstehen: Das neue **Port Royale** ist eine sehr gute Wirtschaftssimulation, die dank des freien Spielkonzepts und des tollen Wirtschaftssystems richtig lange begeistert. Aber – und das ist ein großes ABER: Das gilt bis auf den Mehrspielermodus alles exakt genauso für den Vorgänger. Und der läuft auf aktuellen Systemen immer noch tadellos und ist zum attraktiven Sparpreis zu haben. ❑



Die Gebäude sind detailliert gestaltet, dafür ist das für den Bau verantwortliche Menü ein Bedienungsalbtraum.

MEINE MEINUNG |

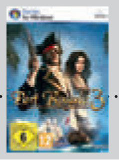
Viktor Eippert



„Motivierender Zeitfresser der alten Schule"

Da ist sie wieder, die motivierende Tüftelei an der perfekten Handelsroute. Mit Block und Kugelschreiber bewaffnet, heißt es wieder, Warenketten skizzieren und die idealen Preisgrenzen notieren. Und das macht genauso viel Spaß wie früher! Dennoch: Vom Nachfolger eines acht Jahre alten Spiels erwarte ich schon mehr als neue Grafik und eine Handvoll Detailverbesserungen. Zumal **Port Royale 3** in manchen Belangen (Seekampf, Aufträge, keine Fechtkämpfe) hinter Ascarons Klassiker zurückbleibt und der Mehrspielermodus ebenfalls keine Wucht ist. Ich hoffe daher inständig auf ein umfangreiches Add-on, das kräftig nachlegt!

PORT ROYALE 3



Ca. € 40,-
4. Mai 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Gaming Minds
Publisher: Kalypso Media
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Einmalige Online-Aktivierung per Kalypso-Launcher. Eine dauerhafte Online-Verbindung ist zum Spielen nicht notwendig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Kein Wunderwerk, für eine Wirtschaftssimulation aber völlig okay.
Sound: Die dynamische Musik sorgt für gute Karibikstimmung, die Sounds sind ordentlich gemacht.
Steuerung: Das Baumenü stammt direkt aus der Bedienungshölle, der Rest passt, bis auf Kameratücken.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Siehe Kasten auf Seite 96.
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

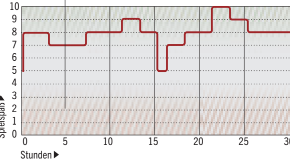
Minimum: Zweikernprozessor mit 3,0 GHz, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Vierkernprozessor mit 3,0 GHz, Geforce GTX 260/Radeon HD 5770, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Die Seekämpfe sind harmlos ins Szene gesetzt, bei einem Treffer wirbeln lediglich Holzsplitter durch die Luft.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 30:00



Während des Tests stürzte das Spiel zwei Mal ab und es traten hin und wieder kleinere Fehler auf. Am schlimmsten war ein Ausfall der Autospeicher-Funktion, der durch einen Neustart des Spiels behoben war.

PRO UND CONTRA

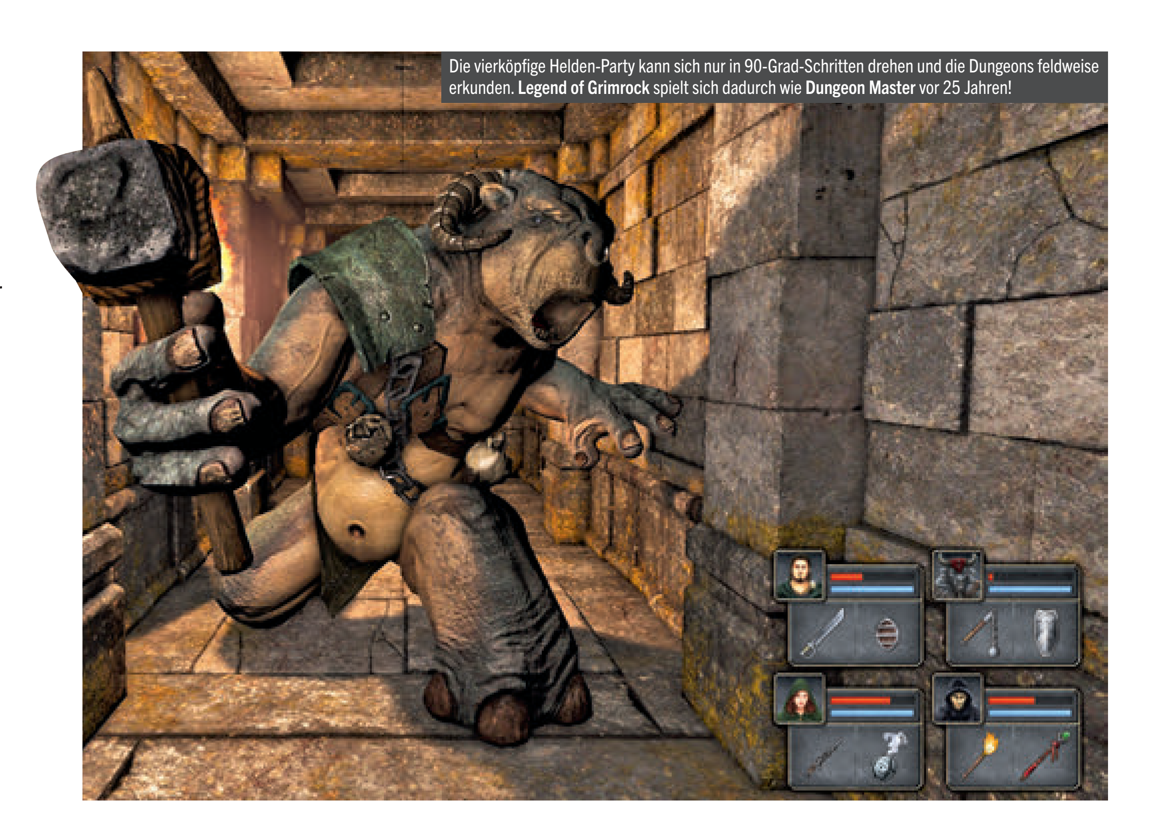
- ➕ Motivierendes Sandbox-Spielprinzip mit hoher Langzeitmotivation
- ➕ Dynamisches Wirtschaftssystem
- ➕ Gute, umfangreiche Kampagnen
- ➕ Komfortable Erstellung und Bearbeitung von Autohandelsrouten
- ➕ Vorbildliche Video-Tutorials
- ➖ Kaum Neuerungen
- ➖ Unausgereifte Seegefechte
- ➖ Fummeliges Baumenü
- ➖ Zu wenig verschiedene Mini-Aufgaben, die sich schnell wiederholen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **80**

Von: Felix Schütz

Genre-Revival der gelungenen Art: Der gute alte Dungeon Crawler kehrt endlich auf den PC zurück!



Die vierköpfige Helden-Party kann sich nur in 90-Grad-Schritten drehen und die Dungeons feldweise erkunden. **Legend of Grimrock** spielt sich dadurch wie **Dungeon Master** vor 25 Jahren!

Legend of Grimrock



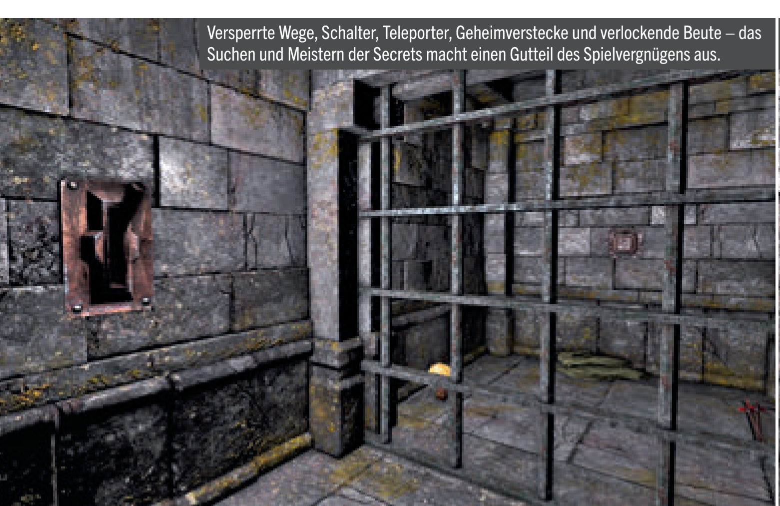
AUF DVD
• Video zum Spiel

Um **Legend of Grimrock** zu begreifen, sollte man etwa 25 Jahre zurückblicken, auf die Ära sogenannter Dungeon Crawler. Herrlich sperrige Rollenspiel-Klötze waren das, die damals neue Standards für das Genre setzten! Heutzutage allerdings gelten reine Dungeon Crawler als veraltet und nahezu ausgestorben. Und genau das will Almost Human ändern: Das vierköpfige finnische Studio hat mit **Legend of Grimrock** ein Rollenspiel geschaffen, das zwar modern aussehen mag, im Inneren aber so herrlich altmodisch tickt, als habe es die letzten zwei Dekaden gleichgültig verschlafen.

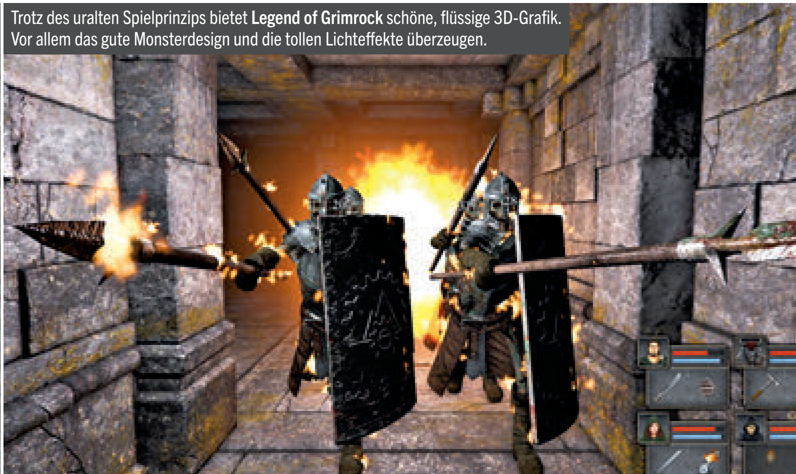
Ganz klassisch spielen Sie in **Legend of Grimrock** eine vierköpfige Heldengruppe, die zu Beginn in ein riesiges Verlies geworfen wird. Welches tödliche Geheimnis in den Tiefen der Kerker lauert, das erfahren Sie in 13 ausgedehnten Levels. Doch Vorsicht: Cutscenes, Sprachausgabe oder interessante Charaktere – all das gibt's hier nicht, nur ein paar kurze Texttafeln transportieren den seichten Plot. Das mag vielleicht zum Retro-Konzept des Spiels passen, fällt aber doch störend auf – zumindest in dieser Hinsicht bleibt das Spiel unter seinen Möglichkeiten.

So wie in **Dungeon Master** (1987) oder **Eye of the Beholder** (1990) ist die Spielumgebung in quadratische Felder unterteilt. Sie steuern die Helden-Party aus der Ego-Sicht, können sie aber nur in 90-Grad-Schritten drehen und Schritt für Schritt durch die Gänge scheuchen. Diagonale Bewegungen sind nicht möglich und eine Sprung- oder Kletterfunktion gibt's auch nicht, da alle Levels völlig flach sind. Zugeständnisse an die Moderne findet man nur im Detail, etwa bei den Bewegungskommandos: Sie lenken die Party bequem mit den Tasten W, A, S und D. Und wem das alles nicht Retro genug ist, der darf sogar Pfeil-Buttons einblenden und das Spiel komplett mit der Maus steuern – altmodischer geht's nicht!

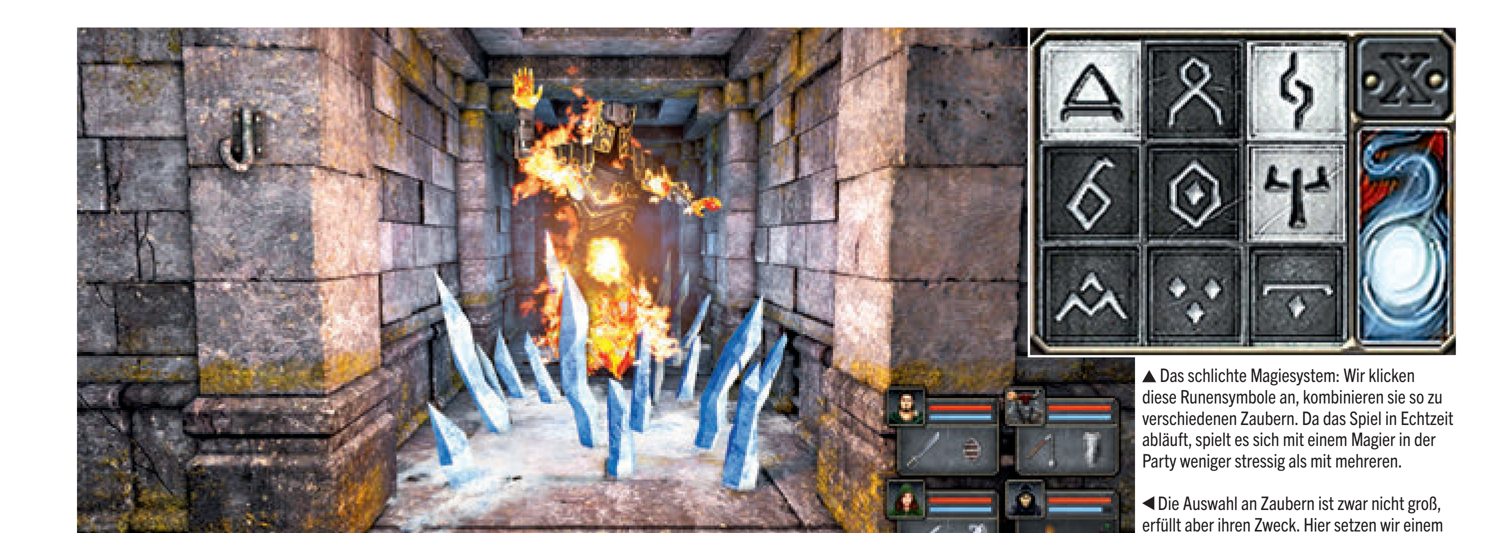
So traditionell erforschen Sie die vertrackten Dungeons, in denen es vor Rätseln und Verstecken nur so wimmelt. Viele Geheimtüren öffnen sich etwa nur, wenn man winzige Schalter in den schummrigen



Versperrte Wege, Schalter, Teleporter, Geheimverstecke und verlockende Beute – das Suchen und Meistern der Secrets macht einen Gutteil des Spielvergnügens aus.



Trotz des uralten Spielprinzips bietet **Legend of Grimrock** schöne, flüssige 3D-Grafik. Vor allem das gute Monsterdesign und die tollen Lichteffekte überzeugen.



▲ Das schlichte Magiesystem: Wir klicken diese Runensymbole an, kombinieren sie so zu verschiedenen Zaubern. Da das Spiel in Echtzeit abläuft, spielt es sich mit einem Magier in der Party weniger stressig als mit mehreren.

◀ Die Auswahl an Zaubern ist zwar nicht groß, erfüllt aber ihren Zweck. Hier setzen wir einem Feuergeist mit einem Eiszauber zu, der mehrere Gegner in einer Reihe trifft.

Gängen betätigt. Damit die Suche danach nicht zu schwer wird, wiederholen sich die meisten Wandtexturen schnell. Das mag zwar eintönig sein und die Atmosphäre ein wenig trüben, hat aber durchaus spielerischen Sinn: Durch die gleichen Umgebungen sind Schalter leichter zu erkennen, außerdem steigt dadurch die Wahrscheinlichkeit, sich in den Gängen zu verirren – und das gehört zu einem guten Dungeon Crawler einfach dazu.

Damit es aber nicht zu verwirrend wird, bietet **Legend of Grimrock** eine ordentliche Kartenübersicht inklusive nützlicher Notizfunktion. Puristen, denen selbst das zu modern ist, dürfen die Karte aber auch komplett abschalten und stattdessen zu Zettel und Stift greifen. Zu diesem Zweck liefert Almost Human sogar eine Notizblock-Vorlage im PDF-Format mit – einfach ausdrucken und loszeichnen!

Der Reiz des Spiels geht vom Erkunden der Gänge, von der Suche nach Secrets und von den knackigen Puzzles aus. Es gibt zig Schalterrätsel, Kombinationsaufgaben, Reaktionstests und mehr, die meisten von ihnen sind gut und durchdacht. Rätselhasser seien jedoch gewarnt: Tipps und Hilfen sind rar gesät, vor allem in den späteren Levels muss man viele Aufgaben im Alleingang schaffen. Das ist einerseits angenehm fordernd, andererseits wandert man im schlimmsten Fall auch mal eine Weile ratlos durch den Level, bis man auf die Lösung kommt. Und wer irgendwo einen wichtigen Schlüssel übersieht, dem bleibt nichts anderes übrig, als den Level noch mal genau abzusuchen. Im Jahre 2012 mag das unzeitgemäß erscheinen, doch das ist eben der Punkt: **Legend of Grimrock** beugt sich keinen modernen Standards. Hin und wieder ist daher auch mal etwas Geduld gefragt, sonst droht nämlich Frustgefahr.

Die Suche nach Geheimräumen lohnt sich: Viele Verstecke enthalten neue Waffen und Rüstungsteile, die bitter nötig sind, um die Vier-Mann-Party am Leben zu halten. Zwar findet man schnell etwas Basisausrüstung, doch das richtig gute Zeug liegt nicht einfach auf dem Boden herum, es ist selten und man muss es sich verdienen. Umso befriedigender ist dann der Moment, wenn man ein mächtiges Zauberschwert oder einen guten Helm hinter einer Geheimwand findet! Nebenbei muss man auch regelmäßig Nahrung aufsammeln, denn die Aktionen der Helden zehren an ihren Kräften – hungrige Abenteurer regenerieren keine Lebenspunkte, darum sollte man sie von Zeit zu Zeit füttern.

Ebenso sorgfältig wollen die Talente der Helden verwaltet werden: Krieger, Magier oder Schurken stehen zur Klassenwahl, außerdem dürfen Sie deren Fähigkeiten und Attribute bestimmen. Das Charaktersystem ist robust und so herkömmlich, dass sich jeder Rollenspieler sofort zurechtfindet. Aktive Talente oder Spezialattacken gibt es allerdings nicht, die meisten Upgrades, die man nach Levelaufstiegen freischaltet, sind passive Boni. Einzig der Zauberer kann durch bestimmte Punkteverteilungen neue Tricks lernen. Doch auch hier eine Warnung: Talentpunkte umverteilen ist nicht drin – wer seinen Helden „verskillt", der muss damit leben!

Typisch Dungeon Crawler: Natürlich treiben sich in den Kerkern allerlei Monster herum. Die Echtzeit-Kämpfe sind aber weder fordernd noch sonderlich abwechslungsreich. Gegner laufen stur auf den Spieler zu, bleiben stehen, hauen, beißen, zaubern oder machen sonst was, um den Helden wehzutun. Die erwidern die Angriffe mit einfach zurechtgeklickten Hieben oder Bogenschüssen, lassen Zauber vom Stapel oder schlürfen im Ernstfall mal einen Heiltrank.

Sonderlich taktisch geht's in Kämpfen nicht gerade zu und gutes Reaktionsvermögen ist auch nur dann gefragt, wenn man mal vor dem Gegner zurückweichen muss.

Etwas hektisch wird es höchstens, sobald Magie ins Spiel kommt: Zaubersprüche werden in **Legend of Grimrock** per Runensystem aktiviert, das bedeutet, Sie müssen verschiedene Symbole anklicken und kombinieren, die dann unterschiedlichste Zauber entfesseln. Das wirkt anfangs umständlich, geht aber nach einer Weile locker von der Hand.

Trotz der Echtzeit-Kampfmechanik ist genaues Zielen oder aktives Blocken weder möglich noch nötig – **Legend of Grimrock** ist kein Actionspiel! Meistens sind die Kämpfe ohnehin fair, nur gegen Ende verzetteln sich die Entwickler ein wenig: Der Schlusskampf ist eher nervig als spannend. Unser Tipp, der für das gesamte Spiel gültig ist: Speichern Sie häufig!

WO BESTELLEN?

Legend of Grimrock ist über drei Quellen erhältlich, allerdings stets nur als englischsprachige Download-Version. Eine deutsche Boxed-Fassung ist nicht angekündigt.

OPTION #1: Die offizielle Website

Über www.grimrock.net kaufen Sie das Spiel direkt bei den Entwicklern, das Studio muss hier also keine Gebühren an einen Dritten entrichten. Für 15 US-Dollar (entspricht etwa 12 Euro) erhalten Sie das selbstständig lauffähige Spiel ohne Kopierschutz und zusätzlich noch einen Key für Steam. Ein digitales Handbuch und ein paar Extras (etwa Artworks) werden mitgeliefert. Sie können hier mit Amazon Payments (also mit Ihrem Amazon-Konto), Google Checkout oder Paypal bezahlen.

OPTION #2: GOG.com – Good Old Games

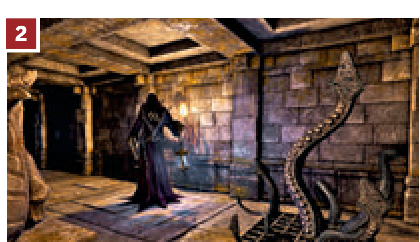
Wer das Spiel über das Download-Portal www.gog.com kauft, erhält die Version als kompakte Installationsdatei ebenfalls ohne Kopierschutz. Der Preis liegt auch hier bei 15 US-Dollar. Die Anmeldung bei GOG ist kostenlos, zum Bezahlen können Sie Paypal oder eine Kreditkarte nutzen.

OPTION #3: Steam

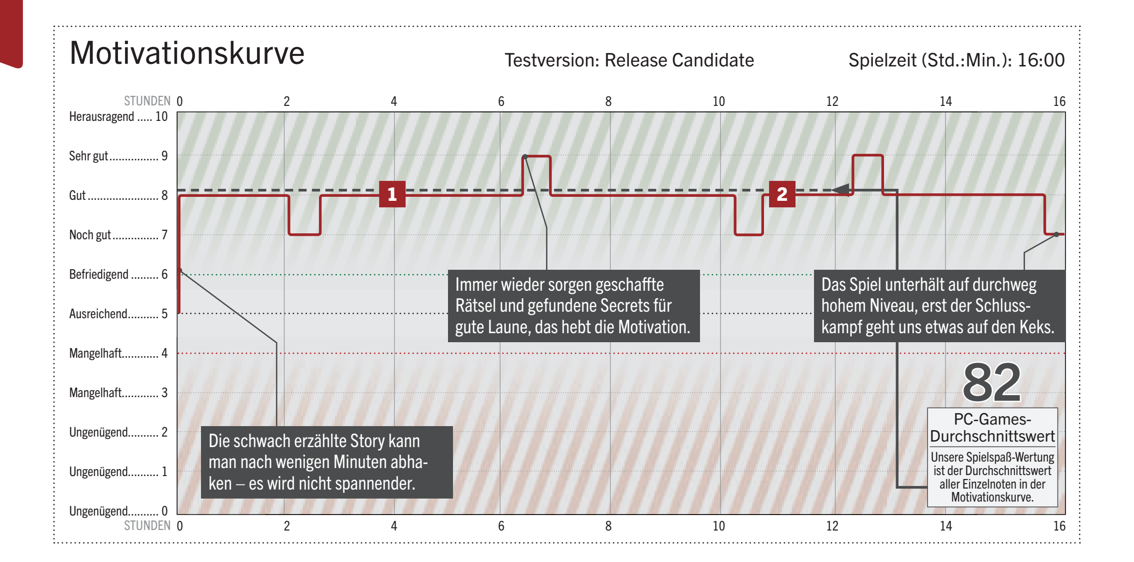
Auch auf Valves bewährter Download-Plattform Steam wird **Legend of Grimrock** angeboten. Mit 14 Euro ist der Preis hier ein wenig höher. Die Bezahlmethoden von Steam sind vielfältig, unter anderem werden Kreditkarten und Paypal unterstützt.



◀ Dank der nützlichen Karte plus Notizfunktion findet man sich in den Dungeons gut zurecht. Wer mag, kann die Karte auch abschalten.

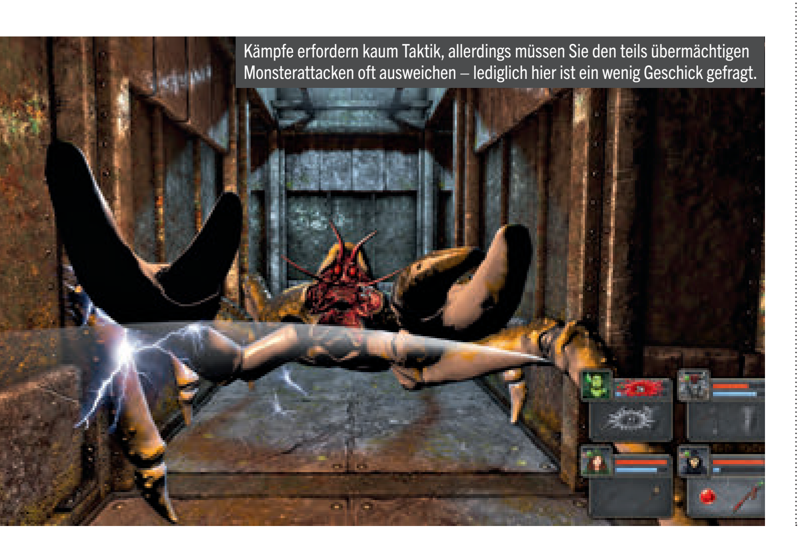


▶ Das Aussehen der Dungeons ändert sich zwar kaum, doch immerhin begegnet man bis zum Spielende neuen Gegnertypen.



Das Spiel mag altmodisch sein, doch altbacken ist es nicht: Die 3D-Grafik kann sich sehen lassen! Sämtliche Monster sind hübsch gestaltet und gut animiert, die Texturen sind scharf und die glaubhaften Licht- und Schatteneffekte sorgen für dichte Gruselstimmung. Generell verdient die Technik ein dickes Lob: Das Spiel lief auf unseren Testsystemen ruckelfrei und stabil – keine Bugs, keine Abstürze, keine Grafikfehler. So sollte es natürlich immer sein, doch die Realität sieht – wie jeder Spieler weiß – doch häufig anders aus. Dass das Spiel fast vollständig auf Musikuntermalung verzichtet, ist zwar bedauerlich, schadet der dichten Stimmung aber nicht. Bessere Soundeffekte hätten der Atmosphäre jedoch sicherlich gutgetan.

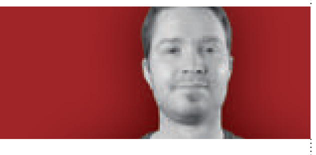
Wer sich etwas Zeit für die Suche nach Secrets nimmt und nicht durch die Levels hetzt, der dürfte rund 15 Stunden mit **Legend of Grimrock** beschäftigt sein. Das ist ordentlich Spiel fürs Geld, denn immerhin werden gerade mal rund 12 Euro fällig! Wer das Spiel vorbestellt hatte, musste sogar nur 9 Euro berappen. Das gelungene Genre-Revival ist als englischsprachiger Download über Steam, GOG.com und über die offizielle Seite www.grimrock.net erhältlich. ❑



Kämpfe erfordern kaum Taktik, allerdings müssen Sie den teils übermächtigen Monsterattacken oft ausweichen – lediglich hier ist ein wenig Geschick gefragt.

MEINE MEINUNG |

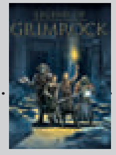
Felix Schütz



„Wie in der guten alten Zeit!"

Heutzutage gibt's zwar reichlich Retro-Spiele, doch oft gelingt es denen nicht, das Spielgefühl „der guten alten Zeit" wirklich einzufangen. **Legend of Grimrock** hingegen meistert diesen Anspruch mit Leichtigkeit: Wer einmal **Dungeon Master**, **Eye of the Beholder** oder **Stonekeep** gespielt hat, wird sich in **Legend of Grimrock** sofort heimisch fühlen! Klar, genau diese veraltete Mechanik dürfte auch manche Spieler abstoßen, immerhin sind Rollenspiele in den letzten 20 Jahren deutlich weitergekommen. Ich persönlich find's aber toll, dass Almost Human so konsequent altmodisch geblieben ist – es beweist, dass auch angestaubte Konzepte noch großen Spaß machen können! Vor allem die knackigen Rätsel und vielen Secrets haben mir gut gefallen. Hin und wieder wurde es zwar ganz schön fordernd, doch dafür war dann mein Erfolgserlebnis bei der Lösung umso größer – Sie wissen schon, so wie damals, als Computerspiele noch keinen eingebauten Autopiloten hatten.

LEGEND OF GRIMROCK



Ca. € 12,-
11. April 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Almost Human
Publisher: Almost Human
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Alle Versionen kommen ohne Kopierschutz aus, die Steam-Fassung verlangt lediglich die übliche Online-Anbindung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schönes Monsterdesign, feine Lichteffekte, gute Texturen. Nur die eintönigen Umgebungstexturen nagen etwas an der Atmosphäre.
Sound: Stimmige Soundkulisse, doch die Effekte klingen schwach. Das Spiel hat keine Musikuntermalung.
Steuerung: Simple, bewusst altmodische Bedienung. Die Party wird mit WASD (oder auf Wunsch auch nur per Maus) gesteuert, das Interface nimmt nur wenig Klickarbeit ab.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Dualcore 2 GHz Intel oder 2,8 GHz AMD, 2 GB RAM, Radeon X1600 oder Geforce 7600 (512 MB)
Empfehlenswert: Quadcore 2,66 GHz oder 3,2 GHz, 4 GB RAM, Radeon HD 2900 oder Geforce 8800

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Das Spiel wurde noch nicht durch die USK geprüft. Wir rechnen aber mit einer Freigabe ab 12 Jahren: **Legend of Grimrock** verzichtet auf Splattereffekte, Treffer werden nur durch kleine Blutspritzer angezeigt. Die Stimmung des Spiels ist meist gruselig.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Legend of Grimrock lief auf unseren Test-Systemen tadellos: Keine Abstürze, keine Bugs. Wir spielten das Retro-RPG in etwa 16 Stunden durch, hängten aber noch zwei zusätzliche Stunden dran, um nach weiteren Secrets zu suchen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolles Oldschool-Spielgefühl
- ➕ Viele Secrets und Verstecke
- ➕ Knackige, clevere Rätsel
- ➕ Gelungene (freiwillige) Automap mit praktischer Notizfunktion
- ➕ Gute Grafik mit sehr schönen Licht- und Schatteneffekten
- ➕ Dichte Kerker-Atmosphäre
- ➕ Sehr günstiger Preis
- ➕ Angemessener Umfang
- ➖ Seichte, öde präsentierte Story
- ➖ Anspruchsloses Kampfsystem
- ➖ Eintönige Umgebungsgrafiken
- ➖ Dürftiges Finale
- ➖ Mäßige Soundeffekte

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **82**

VON TOLL BIS MÜLL: DIE SPIELMODI

Dominationsrennen: Die selbst ernannte Königsdisziplin von **Unbounded** dreht sich um pure Destruktivität. Ziel ist es, nicht nur als Erster ins Ziel zu rasen, sondern nebenher auch noch möglichst viel Zerstörung anzurichten. Wer Gegner anrempelt und kleinere Streckenobjekte kaputt fährt (großes Bild), der lädt dadurch seinen Power-Balken auf. Ist der schließlich komplett gefüllt, werden während der Fahrt alle zerstörbaren Gebäude angezeigt (Bild rechts oben). Lösen Sie nun den Turbo aus, können Sie beispielsweise einfach DURCH eine Bank (Bild rechts unten) hindurchheizen.

Ridge Racer: Unbounded



Von: Thorsten Küchler

Die weltberühmte Rennspiel-Serie driftet ab – und zwar direkt ins Genre-Mittelmaß!

Namco betreibt mit **Ridge Racer: Unbounded** Etikettenschwindel: Das Spiel trägt zwar den Namen der berühmten japanischen Rennspiel-Serie, ist inhaltlich aber eher ein **Burnout**-Verschnitt mit **Split Second**-Anleihen. „Klingt doch super, wurde mal Zeit, dass die Serie renoviert wird", sollte man meinen. Aber weit gefehlt: Denn **Unbounded** (was ironischerweise „unkontrolliert" heißt) ist ein Rennspiel, das es jedem recht machen will – und dadurch keine eigene Identität entwickeln kann.

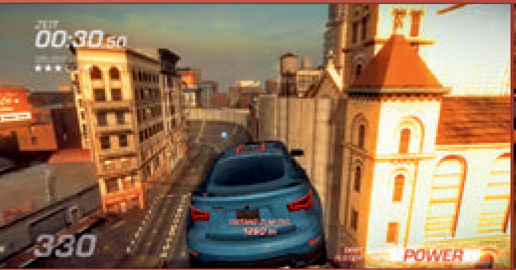
Auf dem Papier klingt die Grundidee von **Ridge Racer: Unbounded** brillant: Jedes einzelne Streckenobjekt ist zerstörbar und Ihr virtuelles Auto fungiert als fahrende Abrissbirne. Nur zu dumm, dass die Spielphysik so launisch ist: Mal heizen Sie unbeirrt mitten durch Steinsäulen hindurch, mal zerschellt Ihre Karre an einer minimal hervorstehenden Häuserkante. Das frustriert nicht nur ungemein, es begräbt auch jegliche Motivation, die Strecken besser kennenzulernen. Fast schon bizarr: **Unbounded** WILL, dass Sie rabiat fahren, bestraft Sie dann aber dafür. Beispiel gefällig? Der typische Turbo-Boost wird hier durch Drifts und Rempeleien aufgeladen. Ist er voll, so können Sie einen Power-Schub auslösen und durch (vom Spiel optisch hervorgehobene) Gebäude brettern. Als vernünftiger Mensch denkt man nun: „Okay, das bringt mir also einen Vorteil" – und liegt damit komplett daneben. Bei unserem knapp 10-stündigen Test verzichteten wir irgendwann absichtlich auf die vermeintlichen

DER STRECKENEDITOR

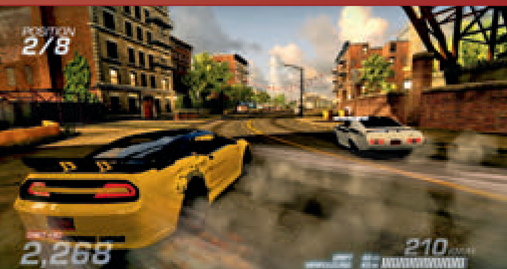
Hier basteln Sie sich Ihre Pisten selbst! So geht's: Auf einer Art Schachbrett verteilen Sie Bausteine und erschaffen so innerhalb weniger Minuten eine individuelle Rennstrecke (Bild links). Wer seinem Werk noch mehr Pfiff verpassen will, der kann im fortgeschrittenen Modus weitere Details wie einen Tankwagen oder Rampen einbauen (Bild rechts). Auf Knopfdruck darf die Strecke sodann Probe gefahren und schließlich mit der Online-Community geteilt werden.


Einfach wie Lego: Die quadratischen Streckenabschnitte lassen sich simpel in das Raster einsetzen – schade nur, dass man die Details der einzelnen Teile kaum erkennt.


Sprengfalle: Um diesen Tankwagen zu platzieren, müssen Sie den Fortgeschrittenen Modus verwenden – der ist aber arg konfus.



Zeitprüfung: Diese Stunt-Einlagen erinnern an **Trackmania** und führen Sie durch komplizierte Hinderniskurse voller Rampen und Steilkurven. Auch hier geht es darum, die vorgegebene Bestzeit zu knacken. Der Clou an der Sache: Wenn Sie eines der überall auf der Strecke verteilten **Ridge Racer**-Symbole einsammeln, wird der Timer jeweils für zwei Sekunden angehalten.



Shindo Racing: Hinter dem hippen Titel verbergen sich ganz klassische Wettrennen. Anders als in den anderen Modi laden Sie Ihren Turboboost dabei nicht durch Zerstörung, sondern nur durch Drifts und Windschattenfahren auf. Der Temposchub fällt hier zudem etwas stärker aus – man muss sich also etwas umstellen.



Drift-Angriff: Hier geht es darum, möglichst perfekt durch Kurven zu schlittern. Je schräger und schneller Ihre Karre rutscht, desto mehr Punkte rattern auf Ihr Konto. Allerdings ist die Fahrphysik derart unpräzise, dass man auch nach mehreren Stunden Übung noch kein richtiges Gefühl für das Driften entwickelt – daran ändert auch die spezielle „Drift"-Taste nichts.



Vernichtungsangriff: Der Name ist Programm – Sie brettern mit einem gigantischen Truck durch die Straßen und sollen innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Polizeiautos zu Schrott rammen. Das klingt arg nach der **Burnout**-Serie, spielt sich aber unfassbar dröge und lässt jeglichen Anspruch vermissen – der absolute Tiefpunkt des Spiels.

Abkürzungen und kamen so deutlich schneller ins Ziel. Apropos schneller ins Ziel: Die KI-Piloten kommen wieder mal von der berühmt-berüchtigten Gummiband-Schule für angewandtes Mitfahren. Heißt: Die Knilche passen sich Ihren Raserkünsten an und geben entsprechend mehr Gas oder treten merklich auf die Bremse.

Die Solo-Kampagne umfasst insgesamt 64 Einzelrennen – unterteilt in fünf qualitativ enorm schwankende Spielmodi (siehe Kasten oben). Für Abwechslung sorgen dabei neun unterschiedliche Stadtteile: vom Hafenbereich über die Innenstadt bis hin zum Industriegebiet. Um neue Events freizuschalten, müssen Sie jeweils unter die ersten drei fahren UND eine Mindestpunktzahl erreichen. Einige der Vorgaben sind jedoch fies und scheinbar willkürlich gewählt. Ebenso ärgerlich: Ihr Level-Fortschritt wird zwar durch neue Automodelle belohnt, diese sind aber allesamt optisch wie spielerisch austauschbar. Lizenzen gibt's auch keine – wer Porsche fahren möchte, ist hier an der falschen Adresse.

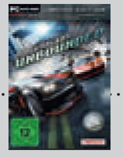
Und dann wäre da ja noch die „Ereigniskamera": Diese Funktion sorgt dafür, dass jeder Unfall durch eine Zwischensequenz halbwegs spektakulär inszeniert wird. An sich eine nette Idee, die sich aber als Rohrkrepierer entpuppt: Denn nach jeder Crash-Show wird die Kollisionsabfrage für wenige Augenblicke abgeschaltet. Dadurch können Sie jeweils nur einen Gegner wegrammen – durch den zweiten, davor fahrenden Kontrahenten gleiten Sie einfach hindurch. Zum Glück lässt sich die „Ereigniskamera" in den Optionen abschalten, was Sie unbedingt tun sollten. Abseits der Kampagne bietet **Ridge Racer: Unbounded** keinerlei Solo-Beschäftigung! Und auch die Mehrspieler-Abteilung beschränkt sich auf das Mindeste: Online-Optionen? Ja. Splitscreen-Rennen? Nö. So bleibt der Streckeneditor das wahre Highlight des Spiels: Mit ihm basteln Sie Ihre eigenen Rennpisten zusammen (siehe Kasten links unten). Aber auch dieses tolle Feature kann nicht verhindern, dass **Unbounded** hinter den Erwartungen zurückbleibt: Ein glorreiches Revival für die **Ridge Racer**-Reihe sollte es werden, ein mauer Mischmasch ist es geworden! ❑

MEINE MEINUNG | *Thorsten Küchler*

„Kein Totalschaden, aber ein tragischer Unfall: Bugbear fährt massig Potenzial an die Wand!"

Unbounded ist wie ein Kerl, der sich die PC Games kauft, sie dann aber gar nicht liest – furchtbar inkonsequent! Es ist mir ein Rätsel, warum die Entwickler nicht bemerkt haben, dass die „Zerstörung bringt Boost"-Mechanik komplett danebengegangen ist. Das Spiel stachelt mich dazu an, durch Häuser zu brettern – zeigt mir zum „Dank" aber regelmäßig den Stinkefinger. Was soll das? Umso bitterer, dass **Unbounded** das Zeug zum Rennspiel-Hit gehabt hätte: Der Editor ist prima, einige Strecken sehr schick, die Stunt-Einlagen unterhaltsam. Aber das alles hilft nur wenig! Denn die Zerstörungsmechanik macht ihrem Namen alle Ehre – und zerstört vor allem eines: den Spielspaß. Das nennt man wohl Ironie des Schicksals.

RIDGE RACER: UNBOUNDED



Ca. € 30,-
30. März 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Bugbear
Publisher: Namco Bandai
Sprache: Deutsch/Englisch
Kopierschutz: Bei der Installation muss eine Seriennummer eingegeben werden. Außerdem benötigen Sie einen Steam-Account.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Einige Strecken sehen famos, andere lahm aus. Die Zerstörungseffekte wirken teils billig, dafür stimmt das Geschwindigkeitsgefühl.
Sound: Satte Motorensounds und ziemlich eintönige, austauschbare Elektromusik
Steuerung: Mit der Tastatur reichlich ungenau, mit dem Xbox-Gamepad gut kontrollierbar. Ärgerlich: Lenkräder werden nicht unterstützt.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Entweder Sie nehmen an Herausforderungen teil oder aber Sie rasen über die selbst erstellten Strecken anderer User.
Zahl der Spieler: 2 bis 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

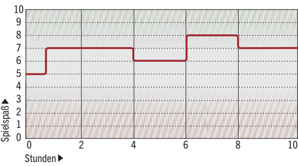
Minimum: Zweikern-CPU mit 2,6 GHz, Radeon 4850/Geforce 8800 GT mit 512 MB RAM, 2 GB Arbeitsspeicher

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Dass die Zerstörungsorgie nicht zur Nachahmung im realen Straßenverkehr empfohlen ist, sollte selbst jüngeren Spielern klar sein.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Unsere Version lief ohne Probleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ebenso simpler wie mächtiger Streckeneditor
- ➕ Spannende Stunt-Einlagen im **Trackmania**-Stil
- ➕ Einige extrem schick und clever designte Rennpisten
- ➖ Langweilig präsentierte, auf Dauer eintönige Solo-Kampagne
- ➖ Fahr- und Kollisionsphysik mit zahlreichen Aussetzern
- ➖ Zerstörungsprinzip geht nicht auf
- ➖ Unerhört schummelnde Gummiband-KI

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **71**

Von: Marc Brehme

In Pendulos neuem, düsterem Mystery-Adventure sind Sie auf der Suche nach Ihrer Vergangenheit.


In Paris wird John (r.) von einem Unbekannten bedroht und zückt das Schwert.

Der Fall John Yesterday

Warum ein Experte für satanische Sekten an Amnesie leidet und wer der böse Bube ist, der New Yorker Obdachlose verschleppt und bei lebendigem Leibe verbrennt, das sollen Sie in der Rolle des John Yesterday im neuen Adventure der spanischen Pendulo Studios herausfinden. Hatten die Entwickler mit **The Next Big Thing** und der **Runaway**-Serie zuvor noch eher witzige Spiele abgeliefert, lassen sie den Spieler diesmal in eine fiktive Geschichte rund um Mord und Besessenheit eintauchen.

Bei Ihrer Knobelei durch 30 handgezeichnete Bildschirme treffen Sie in **Der Fall John Yesterday** auf mehr als 20 Charaktere. Die meisten von ihnen sind sehr gut vertont, bleiben aber im Spielverlauf neben dem reichen Schnösel Henry und dem Ex-Footballer Cooper zu blass. Besonders schade ist das bei Pauline Petit. Die Antiquitätenhändlerin hat eine besondere Beziehung zu John und hätte das Zeug zum zweiten charismatischen Hauptdarsteller gehabt. Die Chance, damit die Tür für knackige Koop-Rätsel zwischen den beiden aufzustoßen, hat Pendulo verschenkt. Schade.

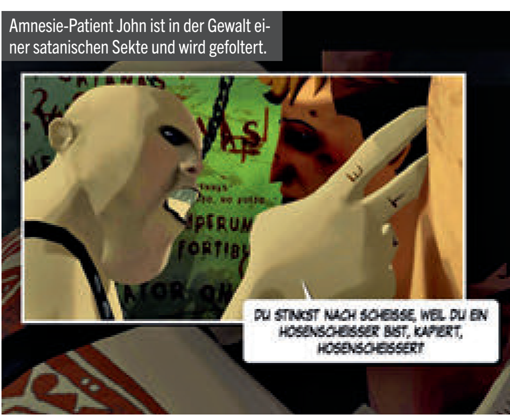
Ärgerlich ist, dass die Entwickler kreative Lösungsansätze für Rätsel nicht zulassen. So dürfen Sie etwa eine Scheibe, hinter der eine Feuerwehraxt hängt, nicht mit dem selbst geschaffenen Werkzeug einschlagen, mit dem Sie noch kurz vorher ein Loch in massives Mauerwerk gehackt haben. Stattdessen müssen Sie das Glas mit Ihrer bloßen, durch eine Decke geschützten Hand zerdeppern. Solche unnötigen „Warum?"-Momente erleben Sie öfter im Spielverlauf. Echte Entscheidungen, die diesen beeinflussen, suchen Sie vergeblich. Nur am Schluss dürfen Sie eins von drei Enden auswählen. Was bleibt, ist ein – vor allem technisch – solides Adventure, das aber schnell wieder aus dem Gedächtnis verschwunden ist. ❑

MEINE MEINUNG |
Marc Brehme

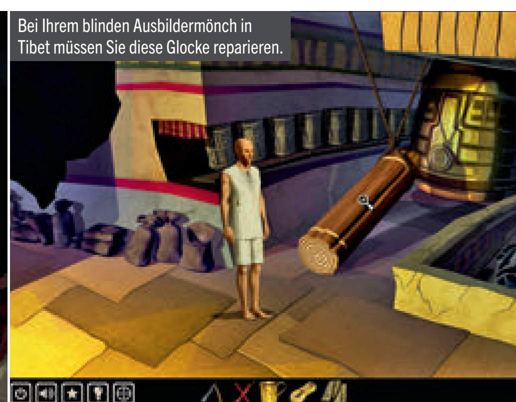



„Zu sanfte und inkonsequente Evolution"

Selten hatte ich mich so auf ein Adventure gefreut. Die Vorschauversion versprach endlich einmal eine erwachsene Geschichte. Mysteriöse Hintergründe. Spannende und fordernde Rätsel. **Yesterday** bietet viel Licht, aber auch Schatten und steht sich selbst im Weg. Es tänzelt um sein Thema Sekten, Folter und Mystery herum wie ein Boxer, der Angst vor dem eigenen Schlag hat. Die Story bietet Potenzial, kratzt aber nur an der Oberfläche. Die Rückblenden auf Johns Vergangenheit und die Flashbacks verwirren mehr als dass sie aufklären – auch am Ende. **Yesterday** ist ein sympathisches, aber anstrengendes Spiel, das mehr Denkarbeit erfordert, um die Story zu verstehen als um die Rätsel zu lösen.



Amnesie-Patient John ist in der Gewalt einer satanischen Sekte und wird gefoltert.


Bei Ihrem blinden Ausbildermönch in Tibet müssen Sie diese Glocke reparieren.

DER FALL JOHN YESTERDAY

Ca. € 30,-
30. April 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Pendulo Studios
Publisher: Crimson Cow
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Securom. Die DVD muss zum Spielen im Laufwerk liegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Stilsichere Comic-Grafik, hübsche Charaktermodelle und Animationen. Cineastische Bildmontagen in Zwischensequenzen.
Sound: Gute Synchronsprecher und passende Hintergrundmusik sorgen für eine atmosphärische Akustik.
Steuerung: Klassische Point&Click-Steuerung mit Maus und Tastatur. Das Drag&Drop-System des Inventars bedarf etwas Eingewöhnungszeit. Keine manuelle Speicherfunktion; der Spielstand wird automatisch in eines von vier Profilen gesichert.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

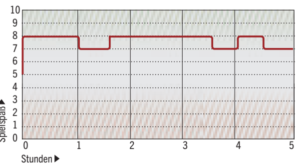
Minimum: 2 GHz CPU, 1 GB RAM (2 GB für Windows Vista/7), Grafikkarte mit 256 MB RAM und Direct X 9 (ab Radeon X800/Geforce 6800), 8 GB Festplattenplatz
Empfehlenswert: 2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Im Spielverlauf sterben mehrere Charaktere. Es gibt wenige Kampf- und Folterszenen mit erwachsener, aber comichafter Gewaltdarstellung.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 4:40



Das Spiel lief im Test problemlos.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gelungene Präsentation mit stilsicherer Grafik
- ➕ Sehr gute Sprecher; besonders der Erzähler trägt zur Atmosphäre bei.
- ➕ Mehrstufige Hilfefunktion
- ➕ Grundsätzlich spannende Story mit unerwarteten Wendungen …
- ➖ … die aber verworren ist, Potenzial verschenkt und Logiklücken hat
- ➖ Einige Rätsel wirken sehr konstruiert und linear.
- ➖ Teils verwirrende Flashback-Abschnitte mit Anschlusslücken
- ➖ Geringe Spielzeit

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **77**

Von: Toni Opl

Der Beweis: Große Namen und Marken machen noch kein tolles Spiel.


Wenn Sie solch ein Manöver sicher landen, zündet Ihr Fahrer kurzzeitig den Turbo.


Beim Ausscheidungs-Cup fliegt nach jeder Runde der letzte Fahrer aus dem Rennen.


Das Tricksystem ist anspruchslos, die Fahrphysik nicht nachvollziehbar.

MUD: FIM Motocross World Championship

Das italienische Studio Milestone hat sich nahezu komplett dem Rennsport verschrieben. Egal ob auf zwei (**SBK**, **MotoGP**) oder vier Rädern (**Superstars V8**, **WRC**) – neben Originallizenzen setzten die Entwickler in ihren Serien bislang auch immer auf ein möglichst authentisches Fahrverhalten. Gemäß dieser Tradition sicherte man sich auch für **MUD: FIM Motocross World Championship** die Lizenzen für die entsprechenden Rennligen (MX1, MX2, MXoN) sowie für Fahrer, Teams, Motorradhersteller und Sponsoren.

Gegliedert ist MUD in zwei Bereiche: Im „Offiziellen Modus" gehen Sie mit Original-Fahrern an den Start und bestreiten wahlweise Einzelrennen, eine komplette Meisterschaft oder das Monster Energy MXoN (Motocross of Nations), bei dem am Saisonende die besten Nationen gegeneinander antreten.

Im Gegensatz dazu greifen Sie bei der „MUD World Tour" auf einen von vier fiktiven Charakteren zurück, ackern sich durch 15 frei erfundene Veranstaltungen und kaufen mit verdienten Preisgeldern Fähigkeiten-Upgrades für ihren Fahrer. Neben normalen Rennen mit 16 Teilnehmern stehen hier auch Kontrollpunkt-Rennen, Duelle, Ausscheidungs-Cups und Trick Battles auf dem Programm. Bei Letztgenannten katapultieren Sie sich über riesige Sprungschanzen und vollführen allerlei waghalsige Kunststückchen, die Sie jedoch erst im „Trick-Geschäft" käuflich erwerben müssen. In den normalen Rennen werden Sie ebenfalls zum Tricksen angehalten, denn sauber gestandene „Scrubs" (siehe Bild oben) verschaffen Ihnen einen kurzzeitigen Temposchub. Auch der Verzehr von Energydrinks mitten im Rennchaos sorgt für einen kurzen Geschwindigkeits-Boost.

Sie sehen schon, trotz aller Lizenzen richtet sich **MUD** eher an Fans simpler Spaß-Rasereien als an eingefleischte Simulations-Freaks. Doch selbst die Arcade-Fraktion kann Milestones neuester Streich nicht richtig zufriedenstellen, denn die hakelige, ungenaue Steuerung und die ungelenken Charakteranimationen lassen nur wenig Motocross-Feeling aufkommen. Zwar ziehen die Reifen der Bikes tiefe Furchen in den Untergrund, aufs Fahrverhalten haben die Spurrinnen aber keinen spürbaren Einfluss.i ❑

MEINE MEINUNG |

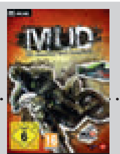
Toni Opl



„Viel Lizenz-Gedöns, wenig dahinter!"

Von einem Motocross-Rennspiel mit offizieller Lizenz erwarte ich nicht nur Original-Fahrer, -Bikes und -Strecken, sondern auch eine möglichst akkurat nachempfundene, zumindest aber im Ansatz nachvollziehbare Fahrphysik. Davon ist **MUD** leider weit entfernt. Größter Kritikpunkt ist die hakelige, ungenaue Steuerung, welche feinfühlige Lenkmanöver und geschicktes Abfahren der buckeligen Pisten fast unmöglich macht. Man pflügt halt wild durchs Gelände und schafft es irgendwie ins Ziel. Ich rate deshalb zu **MX vs. ATV: Reflex** von THQ. Und wenn es doch übertrieben und unrealistisch zugehen soll, dann wäre Disneys Quad-Raserei **Pure** meine erste Wahl.

MUD: FIM MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP



Ca. € 35,-
20. April 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Milestone
Publisher: dtp Entertainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Die Spiel-Disc muss sich zum Spielen im Laufwerk befinden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Abwechslungsreiche Strecken, sehr steife Fahreranimationen.
Sound: Akzeptable Motorgeräusche, Soundtrack mit Punkrock-Fokus.
Steuerung: Auch mit Gamepad hakelig und nicht feinfühlig genug.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Einzelrennen und MXoN-Events (Nationen-Meisterschaft), auf Wunsch mit KI-Fahrern zur Auffüllung des Fahrerfelds. Für den Online-Modus ist ein Gamespy-Account notwendig.
Zahl der Spieler: 2-12

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel 2,4 GHz, 1GB RAM, GeForce 8800 GT/ Radeon HD 3870
Empfehlenswert: Intel Core 2 Duo/AMD Athlon 64 X2, 4 GB RAM, GeForce 9000er Serie/Radeon HD 4000er Serie (mit Pixel Shader 3.0)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Keine Schürfwunden, kein Blut, keine gebrochenen Knochen – selbst nach heftigen Stürzen fahren die Jungs weiter, als ob nichts gewesen wäre. Die Freigabe ab 6 Jahren ist damit absolut gerechtfertigt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Code
Spielzeit (Std.:Min.): 06:00
Unsere Testversion ließ sich problemlos installieren und leistete sich danach keine Abstürze oder Bugs. Umständlich: Die Steuerung lässt sich nur im Hauptmenü von der Tastatur aufs Gamepad umstellen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Original-Fahrer, -Motorräder und -Sponsoren im „Offiziellen Modus"
- ➕ Nett gestaltete Kurse
- ➕ Die Reifen der Bikes ziehen tiefe Furchen in die sandigen Pisten, …
- ➖ … welche sich so gut wie gar nicht auf das Fahrverhalten auswirken.
- ➖ Fahrphysik generell unrealistisch
- ➖ Hölzerne Charakteranimationen
- ➖ Anspruchslose Trick-Battles
- ➖ Viel zu strenges Rücksetz-System (bei Verlassen der Rennstrecke)
- ➖ Viel zu spärlich eingesetzte Controller-Vibration, damit kaum „Feedback" vom Untergrund

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **60**

Von: Peter Bathge

Ein Spiel auf Konfrontationskurs mit Zugänglichkeit und Abwechslung



Wie in einem Online-Rollenspiel wirken auch hier unterstützende Buffs und schädliche Debuffs auf Helden und Monster, zu erkennen an farbigen Symbolen über den Figuren.

Im Armeefarbkasten pinseln Sie Ihre Multiplayer-Einheiten an – ganz wie in der Tabletop-Vorlage!

Confrontation

Tabletop-Spiele wie **Warhammer 40.000** setzen häufig mehr auf Masse als auf Klasse: Spieler hetzen einander riesige Armeen selbst bemalter Zinn- oder Plastikfiguren auf den Hals und würfeln den Ausgang der Schlacht aus. Die französische Firma Rachan geht mit **Confrontation** einen anderen Weg; das figurenbasierte Strategiespiel inszeniert Auseinandersetzungen in kleinem Maßstab mit wenigen Heldeneinheiten. Die gleichnamige Computerspielumsetzung tut es dem Original gleich – und erinnert dadurch ironischerweise stark an Relic Entertainments **Dawn of War 2**, ein Spiel aus dem **Warhammer 40.000**-Universum.

Sie steuern eine vier Mann starke Gruppe menschlicher Helden, die im Lauf der Kampagne gegen irre Alchemisten und Mutanten, grünhäutige Orks sowie aufrecht gehende Wolfskrieger antritt. Die spannungsarme Geschichte erleben Sie anhand vorgelesener Texte. Die Charaktere selbst geben lediglich Befehlsbestätigungen im Kampf von sich. So entsteht keine Bindung zu den Figuren; das Potenzial der Spielwelt Aarklash mit ihrer interessanten Mischung aus Fantasy, Steampunk und Endzeit wird kaum ausgeschöpft.

Den Großteil der Spielzeit über sind Sie mit den Echtzeitkämpfen beschäftigt, die Sie auf Wunsch jederzeit pausieren. Das ist auch nötig, denn selbst in Gefechten gegen kleine Gruppen von Standardgegnern sind taktisches Kalkül und Übersicht gefragt. Durch den geschickten Einsatz der bis zu sechs Spezialfähigkeiten jedes Recken nehmen Sie dicke Bossgegner aufs Korn, betäuben flinke Monster, die auf ihren ungeschützten Magier zulaufen, oder saugen feindlichen Zauberern das Mana ab.

Die mangelhafte Wegfindung Ihrer Truppen macht Ihnen aber des Öfteren einen Strich durch die Rechnung. So stehen sich Soldaten an Engstellen gerne mal gegenseitig im Weg oder Fernkämpfer finden keine Möglichkeit, Gegner in erhöhter Position anzugreifen. Zudem fällt es schwer, Freund und Feind auseinanderzuhalten und mit dem winzigen Mauszeiger das gewünschte Ziel anzuvisieren.

Mit der Zeit verbessern Sie die Attribute, Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände Ihrer Helden. Später picken Sie sich zudem Ihre vier Favoriten aus einem größeren Figurenpool heraus. Aber selbst so hat **Confrontation** Probleme damit, den Spieler bis zum Ende der zähen Kampagne zu motivieren. ❑

MEINE MEINUNG |

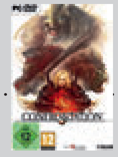
Peter Bathge



„Nur für leidensfähige Taktik-Experten“

Confrontation fühlt sich an wie ein Online-Rollenspiel-Raid, bei dem ich die Rolle aller Gruppenmitglieder übernehme: Ich bestimme, wer vorne als „Tank“ in der ersten Reihe steht und „die Aggro zieht“ oder wer aus dem Hintergrund heilt. Doch so sehr ich mich auch anstrenge, meine Untergebenen vermasseln ständig meine Schlachtpläne, indem sie sich gegenseitig auf den Füßen stehen oder an Kanten hängen bleiben. Trotz Pausefunktion geraten die Kämpfe dadurch schnell zur Geduldsprobe. Genauso wie die Kampagne, deren öde Missionen mir viel zu lange die immer gleichen Gegnertypen vorsetzen. Schade um das ungewöhnliche Szenario!

CONFRONTATION



Ca. € 40,-
22. April 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Taktik
Entwickler: Cyanide Studio
Publisher: Dtp
Sprache: Mehrsprachig (Deutsch, Französisch, Englisch)
Kopierschutz: Ein Steam-Konto und eine Internetverbindung sind für die Installation Pflicht.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Spärlich animierte Figuren und öde Texturen; hübsche Zaubereffekte
Sound: Passender Mix aus Chorklängen, Kampfgedudel und Marschmusik. Souveräne deutsche Sprecher.
Steuerung: Es ist eine Qual, mit dem winzigen Mauszeiger Gegner anzuvisieren. Dazu kommen rustikale Menüs und eine Kamera, die Sie zwangsweise ständig nachjustieren.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 1-gegen-1-Duelle ohne Pausefunktion; vier spielbare Fraktionen, kaum Einstellungsmöglichkeiten
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

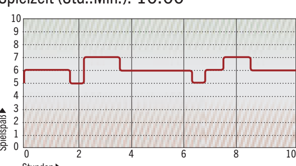
Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo/Phenom mit 2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 7900 GTX/Radeon HD 2600 XT

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
In den Kämpfen spritzt Blut. Der taktische Anspruch steht aber jederzeit im Vordergrund.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Fassung 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Das Spiel stürzte während des Tests einmal beim Start einer Mission ab.

PRO UND CONTRA

- ➕ Knifflige Auseinandersetzungen
- ➕ Große Bandbreite an Helden und Spezialfähigkeiten
- ➕ Passable Rollenspiel-Elemente
- ➕ Interessantes, erfrischend anderes Fantasy-Szenario
- ➖ Vogelwilde Wegfindung der Einheiten
- ➖ Fitzelige Steuerung
- ➖ Immer gleiche Gegner, wenig Abwechslung im Missionsdesign
- ➖ Unpersönliche Geschichte
- ➖ Nur eine spielbare Fraktion in der Kampagne

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **61**

Von: Marc Brehme

Der Todesengel kehrt zurück. Memento Mori 2 verbessert die Kritikpunkte des Vorgängers.



Lara und Keira sind in dieser Zwischensequenz einem Killer auf der Spur.



Der Obdachlose wurde am Bein angeschossen und Sie müssen ihn verarzten.



Lara findet die Leiche eines Polizisten und sucht mit der UV-Lampe nach Spuren.

Memento Mori 2: Wächter der Unsterblichkeit

Nachdem Interpol-Agentin Lara und Kunstfälscher Max im Vorgänger einen Kunstraub in St. Petersburg aufklärten, erleben die beiden ihre Flitterwochen in Südafrika. Dort erhält Lara allerdings den Auftrag, einen Diebstahl in einer Galerie aufzuklären. Bei einer Verfolgungsjagd wird Max in einen Verkehrsunfall verwickelt, verschwindet spurlos und wird für tot erklärt. Lara will sich damit nicht abfinden und entdeckt, dass es offenbar Zusammenhänge zu einem Ritualmord in den USA gibt.

Im Spielverlauf besuchen Sie Kapstadt in Südafrika, das französische Lyon, San Francisco, Finnland und auch Mexiko. Abwechselnd übernehmen Sie die Steuerung von Lara, ihrem Mann Max und auch der Polizistin Keira. Dabei baut **Memento Mori 2** kontinuierlich einen gelungenen Spannungsbogen auf. Die Aufgaben und Rätsel sind überwiegend logisch und auch die Minispiele wie etwa das Zusammenpuzzeln von zerstörten Frachtpapieren fügen sich gut ins Spiel ein. Unrühmliche Ausreißer waren Schiebepuzzles und ein manueller Vergleich von mehr als einem Dutzend Fingerabdrücken, der fast Bissspuren an unserer Tastatur verursacht hat. Präsentierten sich die Unterschiede doch so marginal und der manuelle Anklick-Vergleich so öde, dass wir daran fast verzweifelt wären.

Grundsätzlich sind die Rätsel nicht mehr so einfach wie im Vorgänger, aber dennoch fair und lösbar. Vermisst haben wir eine Option zum Überspringen von Minispielen wie etwa Schieberätseln, die mittlerweile eigentlich Usus im Genre ist.

Memento Mori 2 besticht durch zeitgemäße Technik und Präsentation mit herausragender 3D-Grafik und passender Vertonung. Ein gelungener Nachfolger mit toller Optik, Spannung und Dramatik. ❑

MEINE MEINUNG | Marc Brehme



„Atmosphärischer, gelungener Nachfolger."

Memento Mori 2 hat mich positiv überrascht. Nicht nur, dass es mit einer wirklich oppulenten 3D-Grafik glänzt und durch Kameraschwenks auch in ungewöhnliche Perspektiven cineastisch inszeniert ist, auch die Rätseldichte und -qualität hat im Vergleich zum Vorgänger zugelegt. Das Spiel hat mich aber auch mit der spannenden Geschichte rund um die mysteriösen geklauten Statuen und der unbekannten Macht, die hinter allem zu stehen scheint, schnell in seinen Bann gezogen. Das zweite Spiel um Lara und Max ist ein Thriller, der nicht nur mit schicker Optik, sondern auch verbessertem Rätseldesign punktet.

MEMENTO MORI 2: WÄCHTER DER UNSTERBLICHKEIT



Ca. € 40,-
20. April 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Centauri Production
Publisher: Dtp Entertainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: ProtectDVD. Disc muss beim Spielen im Laufwerk liegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Tolle 3D-Grafik mit Spiegelungen, dynamischem Sonnenlicht und Schattenwürfen. Ein Unschärfeeffekt lässt die Umgebung in plastischer Tiefe und damit sehr realistisch erscheinen. Charaktermodelle und Gesichter weisen einen sehr hohen Detailgrad und gelungene Animationen auf. Manchmal dürftige Texturen in der Umgebung.
Sound: Dynamische, der aktuellen Situation angepasste Musik- und Geräuschkulisse, gelungene Vertonung
Steuerung: Klassisches Point&Click mit Maus und Tastatur. Inventargegenstände können per Mausrad am Mauszeiger durchgescrollt werden.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

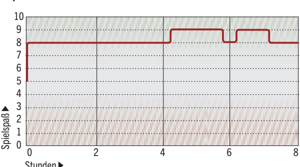
Minimum: 1,4 GHz CPU, Windows XP, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 128 MB RAM und Pixelshader 2
Empfehlenswert: 2 GHz CPU, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Es gibt blutige Morde im Spiel; deren Ablauf wird jedoch nicht gezeigt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 8:10



Die Version lief fehlerfrei. Es traten keine Bugs oder Abstürze auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende und abwechslungsreiche Geschichte
- ➕ Herausragende Grafik mit cineastischer Präsentation
- ➕ Drei spielbare Charaktere
- ➕ Tolle Musik und Sprecher
- ➕ Ein Punktesystem bei Ermittlungen ergibt alternative Enden
- ➕ Minispiele fügen sich meist gut in die Handlung ein …
- ➖ sind aber teils öde und lassen sich nicht überspringen
- ➖ Sehr linearer Spielverlauf
- ➖ Keine Hilfe mit konkreten Tipps

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**


WIR KOMMEN NICHT IN JEDEN
CLUB REIN, ABER BEI VIVA!
VIVA PARTY, BRUDER!
JEDEN FREITAG 20:15
VIVA
VIVA.TV/PARTYBRUDER
FACEBOOK.COM/PARTY.BRUDER

Der Einkaufsführer



Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Wing Commander Saga: The Darkest Dawn



Das Mod-Team hat aus der betagten **Freespace 2**-Engine noch einige hübsche Effekte herausgekitzelt.

Neun Jahre nach der Veröffentlichung des letzten großen Weltraumspiels **Freelancer** schwingen sich Fans pompöser Science-Fiction-Opern endlich wieder ins Cockpit eines Raumschiffs: Die kostenlose Fan-Modifikation **Wing Commander Saga** versetzt Sie ins Universum der legendären gleichnamigen Space-Opera von Entwickler-Urgestein Chris Roberts. Dabei steht anders als in den Originalspielen nicht der von Schauspieler Mark Hamil verkörperte Pilotenheld Christopher Blair im Vordergrund, sondern ein unerfahrener Rekrut. Dieser stößt unmittelbar vor den Ereignissen von **Wing Commander 3** zu einer Jägerstaffel, die auf dem Kreuzer Hermes beheimatet ist. Nach einem mit letzter Kraft abgewehrten Angriff der Kilrathi auf die Erde geht der Krieg zwischen Menschen und den katzenähnlichen Außerirdischen in den umliegenden Sternensystemen weiter. Zwischensequenzen in Spielgrafik und gerenderte, aber langweilige Missions-Briefings treiben die Geschichte voran. Fies: Zu Beginn knallt Ihnen das Spiel einen seitenlangen Einführungstext vor den Latz. Zum Glück finden sich Serien-Neulinge auch ohne dessen Lektüre in der geradlinigen Handlung zurecht.

Die Startbahn der Hermes ist der Ausgangspunkt der meisten Missionen, die nach ruhigen Patrouillenflügen zu Beginn schnell an Komplexität und Rasanz gewinnen. Sie beschützen Großkampfschiffe, machen Jagd auf Elite-Raumjäger des Feindes, verteidigen Raumstationen gegen Angreifer und feuern auch mal selbst Bomben auf Kilrathi-Korvetten ab. Das Missionsdesign orientiert sich dabei streng an der Vorlage und die hat bekanntermaßen schon ein paar Jahre auf dem Buckel. Entsprechend müssen Sie sich damit arrangieren, dass es keine Speichermöglichkeit während der Aufträge gibt. Im schlimmsten Fall explodiert Ihr Raumer kurz vor Missionsende und Sie müssen die vorangegangene halbe Stunde wiederholen. Dabei hören Sie sich dann auch zwangsweise die ausufernden (aber gut vertonten) Dialoge der Kollegen ein zweites Mal an.

Dafür stimmt das Fluggefühl, das entsprechend der Vorlage und der zugrunde liegenden Technik (die Mod basiert auf der Engine von **Freespace 2**) in Richtung Arcade ausschlägt. Die Maussteuerung ist passabel, doch nur mit einem Joystick und zusätzlichen Tastaturkommandos steuert es sich eingängig. **Wing Commander Saga: The Darkest Dawn** steht unter www.wcsaga.com zum Gratis-Download bereit. Größe: 3,3 Gigabyte. Die Modifikation läuft eigenständig; **Freespace 2** wird nicht benötigt.

Peter meint:
Die Klasse von **Freespace 2** ist in meinen Augen bis heute unerreicht. Die **Wing Commander**-Mod kommt aber nahe ran. Für ein Fan-Projekt ist **The Darkest Dawn** schlichtweg beeindruckend!

NEU: DIE SERIEN-EMPFEHLUNG

Der Einkaufsführer ist jetzt noch übersichtlicher: Ab sofort empfehlen wir ganze Spieleserien, die jedermann gespielt haben muss!

Der Trend geht zur Fortsetzung: Spielereihen wie **Mass Effect** oder **Call of Duty: Modern Warfare** bieten über mehrere Jahre und Spiele hinweg hochklassige Unterhaltung. Daher verweisen wir ab dieser Ausgabe separat unter unseren Redaktionsempfehlungen auf ebenfalls spielenswerte Vorgänger und Nachfolger.



Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil 3 der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.

Untergenre: Action-Adventure
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: Ubisoft
Wertung: 90

+ Assassin's Creed: Revelations – Getestet in Ausgabe: 12/11
Befriedigender Abschluss der Geschichte um den italienischen Helden Ezio.
Publisher: Ubisoft
Wertung: 88

+ Assassin's Creed 2 – Getestet in Ausgabe: 04/10
Die Aufträge in Teil 2 sind deutlich abwechslungsreicher als im Seriendebüt.
Publisher: Ubisoft
Wertung: 88

+ Assassin's Creed Director's Cut – Getestet in Ausgabe: 05/08
Inklusive zusätzlicher Nebenmissionen für das Mittelalter-Meuchelspiel.
Publisher: Ubisoft
Wertung: 83



Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Spielen Sie erst den Vorgänger **Arkham Asylum.**

Untergenre: Action-Adventure
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: Warner Bros. Interactive
Wertung: 92

+ Batman: Arkham Asylum – Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel.
Publisher: Eidos
Wertung: 90



Dead Space 2
Getestet in Ausgabe: 03/11
Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt, auch im ordentlichen Koop-Modus!

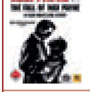
Untergenre: Third-Person-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 90

+ Dead Space – Getestet auf: PCGames.de
Dichte Gruselatmosphäre und brutale Kämpfe gibt es auch im Vorgänger.
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 88

Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

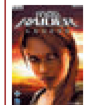
Untergenre: Action-Adventure
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Rockstar Games
Wertung: 92

+ GTA 4: Episodes from Liberty City – Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren.
Publisher: Rockstar Games
Wertung: 90



Max Payne 2
Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre: Third-Person-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: 2K Games
Wertung: 90



Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervigen Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre: Action-Adventure
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Eidos
Wertung: 86

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Spielen Sie unbedingt die ebenso packenden Vorgänger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	91

Call of Duty: Modern Warfare 2 — Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen mit einigen moralisch fragwürdigen Szenen.

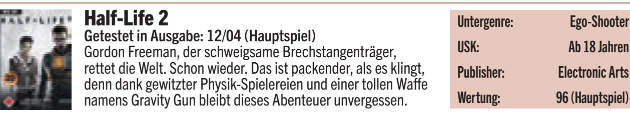
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Call of Duty: Modern Warfare — Getestet in Ausgabe: 01/08
Für seine Zeit revolutionärer Militär-Shooter, der auch heute noch mitreißt.

Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)

Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!

Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85



Harveys Neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten **Edna bricht aus** legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85

The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88

Monkey Island 2 Special Edition — Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991.

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen.

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

Special Interest

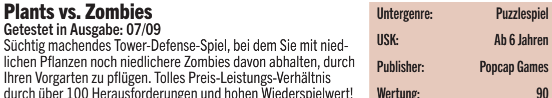
Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.

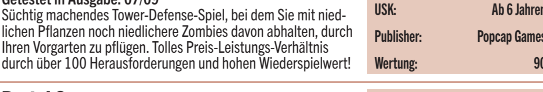
Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90





Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießen" sich selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Rayman Origins
Getestet in Ausgabe: 04/12
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule, filmreif animiert in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Inklusive launigem Koop-Modus für vier Spieler!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die **Arcade Edition** erweitert das Ursprungsspiel um 14 neue Kämpfern und weitere Mehrspielermodi. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92

World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind Ihnen nur durch Ihre eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Sie bauen Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellen Werkzeuge her und verleihen Ihrer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--

Magic 2012 Gold Game Bundle

Mit **Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers 2012** veröffentlichte Sammelkarten- und Pen&Paper-Gigant Wizards of the Coast Mitte 2011 seine neueste Videospielumsetzung des traditionsreichen Sammelkartenspiels **Magic: The Gathering**. **Magic**-Profis vermissen zwar schmerzlich die Funktion, eigene Decks zusammenzustellen, aber dennoch ist **Magic 2012** die bis dato beste offizielle PC-Umsetzung des berühmten Sammelkartenspiels. Das Gold Bundle beinhaltet alle bisher erschienenen Kartendeck-Erweiterungen und das **Expansion**-Pack. Letzteres erweitert das Grundspiel um neue Decks, frische Karten für die alten Decks und fügt eine neue Kampagne hinzu. Sie erhalten das Bundle für 20 Euro auf Steam (www.steampowered.com).



Im fordernden Overlord-Spielmodus treten drei Spieler gemeinsam gegen einen übermächtigen Gegner an.

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die sieben PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Christian empfiehlt

Gratuitous Space Battles
Getestet in Ausgabe: -

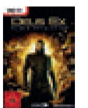
In jeder Space-Opera kommt es vor: Riesige Flotten bis an die Zähne bewaffneter Raumkreuzer stehen sich in den Weiten des Alls gegenüber. Warum es zur Schlacht kommt, tut weiter nichts zur Sache, aber das Feuerwerk aus Energiestrahlen, Raketen, Weltraumtorpedos, Projektilgeschossen und Abfangjägern ist sehenswert. **Gratuitous Space Battles** bietet genau das. Als Spieler konfigurieren und bewaffnen Sie Ihre Flotte mithilfe eines Baukastensystem selbst. Schilde, Panzerung, Antriebe, Laser, Phaser, Traktorstrahlen, Raketenabwehrsysteme – die Liste ist endlos. In der Schlacht selbst nehmen die Kreuzer, Fregatten und Jäger aber keine Befehle mehr an, die Schlacht steht und fällt mit den Instruktionen, die Sie der Flotte vor dem Kampf geben. Knifflig!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Positech Games
Wertung:	-


Dieser Kreuzer der Tribe-Fraktion hat schon einige böse Lasertreffer einstecken müssen – das All ist voller Trümmer!

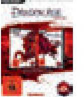
Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



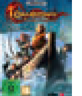
Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet **Deus Ex** mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



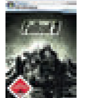
Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



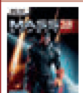
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich die **Game of the Year Edition** mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmen Sie Ihren Spielstand!

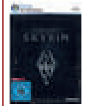
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

+ Mass Effect 2 — Getestet in Ausgabe: 02/10
Actionreiche Fortsetzung der spannenden Science-Fiction-Geschichte.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Mass Effect — Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt Ihnen alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: Assassins of Kings
Getestet in Ausgabe: 06/11
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Sex, Gewalt und Politik. Die teils ungenaue Bedienung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importieren Sie Ihren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	88

+ The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen.

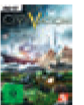
Publisher:	Atari
Wertung:	87

Two Worlds 2
Getestet in Ausgabe: 12/10
Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Motivierende, verzweigte Quests und die Jagd nach mächtigeren Gegenständen machen so manchen Komfortmangel wett.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Topware
Wertung:	88

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

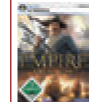


Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraumzeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90



Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



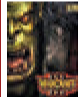
Ruse
Getestet in Ausgabe: 09/10
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspielermodus ein Quell der Schadenfreude!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)



Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

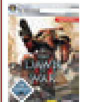


Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

+ Warcraft 3: The Frozen Throne — Getestet in Ausgabe: 08/03
Die Add-on-Kampagne übertrumpft sogar noch das tolle Hauptspiel.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91

Gothic Complete Edition

Pünktlich zur Veröffentlichung von **Risen 2: Dark Waters** bietet Nordic Games drei andere Rollenspiele von Entwickler Piranha Bytes in einer Box an. Das Paket beinhaltet die drei ersten **Gothic**-Spiele inklusive der beiden Add-ons **Die Nacht des Raben** und **Götterdämmerung**. Das von unzähligen Bugs geplagte **Gothic 3** ist als Enhanced Edition enthalten, welche umfangreiche Patches aus der Fangemeinde beinhaltet. Das Gleiche gilt für **Götterdämmerung**, das als einziges Spiel in dieser Sammlung eine PC Games-Wertung von unter 80 Punkten erhielt. Neben den Spielen enthält die Complete Edition ein Buch mit Konzeptzeichnungen, eine Extra-DVD mit Making-of-Reportagen, sechs Postkarten, zwei Poster und ein halbes Dutzend Aufkleber – das alles gab es schon in der Collector's Edition von **Gothic 3**. Ärgerlich ist die willkürliche Verteilung der Spiele auf die drei DVDs – bereiten Sie sich darauf vor, während der Installation fleißig mit den Silberscheiben zu jonglieren. Trotz dieses Komfortmangels ist das Paket bei einem Preis von knapp 30 Euro für all jene empfehlenswert, die noch nie mit der exzellenten (inzwischen aber grafisch veralteten) **Gothic**-Serie in Berührung gekommen sind. Fans der Reihe, die sich neue Extras von der Box erhoffen, werden aber enttäuscht.



Das Paket bietet viel Gegenwert für kleines Geld. Wer die Spiele einzeln kauft, kommt dennoch günstiger weg.

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



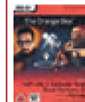
Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

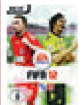


Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

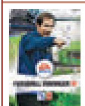
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



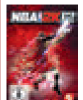
FIFA 12
Getestet in Ausgabe: 10/11
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl zeichnen die Fußballsimulation aus. Und das endlich auch auf dem PC in zeitgemäßer Grafik.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Fussball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmern Sie sich um alle sportlichen und finanziellen Belange Ihres Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlen Sie sich während der realistischen Partien, als säßen Sie selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobern Sie mit Ihrem Spieler die NBA oder werfen Körbe in der Rolle von Allstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2012: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/11
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, clevere KI-Fußballer und die gelungene Off-the-Ball-Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei Präsentation und Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	88



Tiger Woods PGA Tour 08
Getestet in Ausgabe: –
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	--



Virtua Tennis 2009
Getestet in Ausgabe: –
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	--

Peter empfiehlt



Evil Genius
Getestet in Ausgabe: 11/04

Erinnern Sie sich noch an Dr. Evil aus den **Austin Powers**-Agentenfilmen? In **Evil Genius** schlüpfen Sie in die Rolle seines PC-Spiel-Pendants und stampfen eine unterirdische Basis aus dem Boden, von der aus Sie Ihre Pläne für die Weltherrschaft verwirklichen. Das ist herrlich überzeichnet, mit viel Kitsch angereichert und um eine kräftige Portion schwarzen Humor erweitert. Das Spielprinzip orientiert sich an **Dungeon Keeper 2**: Ihre Untergebenen buddeln auf Ihr Geheiß Räume aus dem Fels, Sie platzieren Tresorräume, Unterkünfte und Kontrollzentren. Nach dem launigen Aufbaupart verüben Sie terroristische Akte in der Welt und wehren anschließend Polizeitruppen und Geheimagenten ab, die ihre Bösewichtbasis ausräuchern wollen. Spaßig!

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	81

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.

Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

+ Colin McRae: Dirt 2 — Getestet in Ausgabe: 13/09
Arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden.

Publisher:	Codemasters
Wertung:	87

F1 2011
Getestet in Ausgabe: 10/11
Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker: Neben den offiziellen Daten der Saison 2011 und Regeländerungen wie DRS und KERS punktet **Formel 1 2011** mit fantastischer Fahrphysik und großartiger Grafik inklusive realistischem Wetterwechsel.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

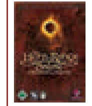


Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



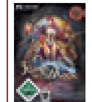
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **DHdRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



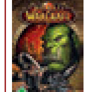
Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



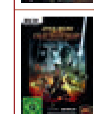
Runes of Magic
Getestet in Ausgabe: 06/09
Runes of Magic ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Kämpfe, eine große Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Frogster
Wertung:	80



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

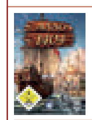


Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Online-Rollenspiel begeistert sowohl **Star Wars**-Fans als auch Genre-Neueinsteiger und punktet mit einer Vollvertonung sowie zahlreichen Zwischensequenzen, die für jeden Charakter eine eigene, spannende Geschichte erzählen.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

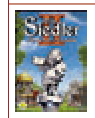


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

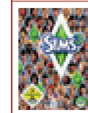
+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	82



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Die Komplexität des Weltraum-MMORPGs schreckt viele Einsteiger ab. Doch wer dranbleibt, erlebt eine einzigartige Spielwelt.

Zum jährlich stattfindenden Fanfest pilgern Tausende Fans nach Reykjavik, Island. Für viele ein weiter Weg!

Pioniere in virtuellen Welten

Von: Robert Horn

Wie CCP ein gigantisches Universum erschuf und nun dabei ist, dessen Grenzen zu sprengen.

Ein Mann steht auf einer Bühne und entschuldigt sich. Sein Name ist Hilmar Veigar Pétursson, Chef einer Firma, die 2011 ein Einkommen von 66 Millionen Dollar erwirtschaftete. Die Firma heißt CCP Games. CCP hat 2003 **Eve Online** auf den Markt gebracht, ein Sci-Fi-Online-Rollenspiel mit ausgeprägtem Wirtschaftsaspekt und einer gigantisch großen Welt. Etwa 400.000 Menschen spielen derzeit **Eve Online** und einige Hundert von ihnen sitzen nun dicht gedrängt in den Reihen eines Konzertsaals, um sich die Entschuldigung von Hilmar anzuhören. Fans sind sie allesamt, sonst wären sie nicht hierhergereist, nach Reykjavik, ans Ende der Welt, der Hauptstadt von Island. Hierher in den Norden, wo Islands einziger Spieleentwickler, CCP Games, seinen Firmensitz hat.

Die Fans sind gekommen, um die Worte der Entschuldigung zu hören und dem Mann mit dem roten Haar, der da einsam auf der Bühne steht, gleichzeitig ihren Respekt zu zollen. Hilmar weiß, dass er und seine Firma einiges falsch gemacht haben und dass diese Entschuldigung von ihm erwartet wird. Er tätigt sie mit einer Ernsthaftigkeit und Aufrichtigkeit, die spontan zu Beifall hinreißt.

Hilmar entschuldigt sich für Fehler, die die Entwickler im vergangenen Jahr gemacht haben. Da hatte CCP die Fanbasis aus den Augen verloren. Hatte Inhalte produziert, die niemand wollte, und das Tagesgeschäft, das ständige Pflegen der riesigen Online-Welt von **Eve Online**, vernachlässigt. Der Name des

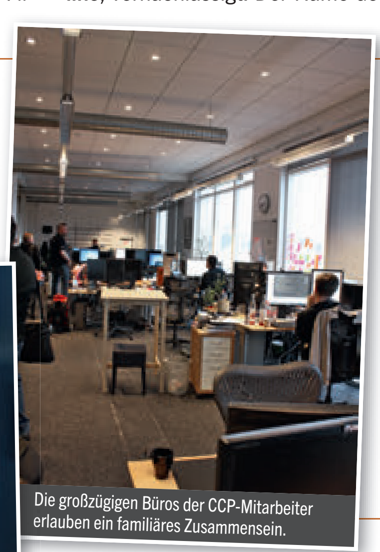
DIE FIRMA HINTER EVE ONLINE

CCP Games ist die einzige Spielefirma Islands. Und noch dazu ist sie äußerst erfolgreich:

CCP Games (das steht für Crowd Control Productions) wurde im Jahr 1997 in Reykjavik, der Hauptstadt Islands, gegründet. Das erste Spiel der Firma war ein Brettspiel namens **Danger Game**, dessen einziger Zweck es war, genug Geld für die Produktion eines MMORPGs zu erwirtschaften. 2003 kam schließlich **Eve Online** auf den Markt und bescherte der Firma bis heute Einkommen in Millionenhöhe. 2011 verdiente CCP mit **Eve** etwa 66 Millionen Euro. Für CCP arbeiten derzeit 490 Menschen in vier Ländern. Auch wenn **Eve Online** das größte und langlebigste Projekt von CCP ist, gibt es dennoch zwei weitere Spiele in Entwicklung: **Dust 514** wird ein kostenloser Mehrspieler-Shooter für die Playstation 3, **World of Darkness** ein weiteres MMORPG mit Sandbox-Elementen, das von White Wolf in Atlanta entwickelt wird. White Wolf schloss sich 2006 mit CCP zusammen und arbeitet seitdem an der Online-Umsetzung des Vampir-Rollenspiels.



Für Ablenkung sorgen Arcade-Automaten, Billardtische und tägliches, kostenloses Mittagessen für alle Angestellten.



Die großzügigen Büros der CCP-Mitarbeiter erlauben ein familiäres Zusammensein.

WAS IST DAS FANFEST?

Von der Blizzcon haben Sie sicher schon gehört, aber vom Eve Online Fanfest? Wir waren vor Ort und haben uns das Spektakel einmal angesehen:

Das Eve Online Fanfest ist ein von CCP veranstaltetes Treffen zwischen Spielern und Entwicklern. 2012 mietete CCP dafür die imposante Konzerthalle Harpa am Hafen von Reykjavik. Einige Tausend Fans kamen, um vor Ort mit den Entwicklern in intimen Roundtable-Diskussionen die Ereignisse in und um **Eve Online** zu diskutieren. Darüber hinaus informierte CCP seine Fangemeinde über neueste Entwicklungen, angedachte Projekte und bat zum Beispiel um Erlaubnis (!!), die Raumschiffmodelle mit Direct-X-11-Tesselation-Technologie auszustatten.
Wer kreischende, blutjunge Nerds in quietschbunten Cosplay-Kostümen sehen will, der ist auf dem Eve Online Fanfest definitiv falsch. Auf der jährlich wiederkehrenden Veranstaltung geht es ruhig zu. Das heißt aber nicht, dass die Teilnehmer nicht wissen, wie man feiert: Abends steigt ein lässiger „Pub-Crawl with a developer“ (Gruppen von Fans und einige Entwickler durchstreifen zusammen die Kneipen von Reykjavik), am letzten Tag der Veranstaltung sorgte die „Party on top of the world“ mit vielen Bands (unter anderem Roxor, die CCP-Hausband) für reichlich Stimmung.



Pro Tag gab es mehrere, oft zeitgleich stattfindende Gesprächsrunden. Wer viel erleben wollte, musste gut planen.


Das Büro von CCP liegt am alten Hafen Reykjaviks, nur einen Steinwurf vom Veranstaltungsort Harpa entfernt.


Redakteur Robert Horn vor dem Konzerthaus Harpa, in dem das Fanfest 2012 stattfand.

Im Konzertsaal wurden die großen Keynotes der Entwickler abgehalten. Der Andrang war immens!

Hassobjekts: **Incarna**, das damals 15. Add-on für **Eve Online**. Damit führte CCP unter anderem einen Item-Shop ein, der zum einen vollkommen überteuerte Gegenstände enthielt (sprechen Sie einen **Eve**-Spieler mal auf das „80-Dollar-Monokel“ an …) und zum anderen die Angst vor käuflichen Gegenständen, die unfaire Vorteile mit sich bringen, schürte. Unfaire Vorteile durch bares Geld, das wollten viele Spieler in **Eve Online** nicht hinnehmen. Eine Welle des Protests brach über CCP herein. Als eine Reaktion der Entwickler ausblieb, gingen die Spieler auf die Barrikaden. Gewaltige Demonstrationen in **Eve Online** legten Teile der Spielwelt lahm und sorgten für die nötige Aufmerksamkeit. So beschossen Hunderte von Spielern zu Demonstrationszwecken einen beliebten Handelsposten und bestürmten CCP mit Beschwerden. Weil die Entwickler weiterhin stur an ihren Plänen festhielten, kündigten die ersten ihre Abos. CCP bekam Panik. Das CSM rückte an.

An dieser Stelle müssen wir kurz erklären, was das CSM eigentlich ist. Denn das Council of Stellar Management, so der volle Titel der Organisation, ist in dieser Form in der Spielwelt einzigartig. Das CSM besteht aus von Spielern gewählten Vertretern aus den eigenen Reihen, die die Interessen, Nöte und Wünsche der **Eve**-Bevölkerung bei den Entwicklern vortragen sollen. Dieser „Ältestenrat“ ist sozusagen die Schnittstelle zwischen den Spielern und den Entwicklern. Regelmäßige Treffen im Hauptquartier von CCP sorgen für regen Austausch von Spielermeinungen und Entwicklerplänen. Ein wirkliches Mitspracherecht haben die Mitglieder des CSM allerdings nicht. Wenn die Entwickler ein Vorhaben durchsetzen wollen, kann auch das CSM nichts dagegen tun. Genau dazu kam es beim **Incarna**-Zwischenfall. Trotz Warnung der CSM-Mitglieder setzten die Entwickler ihre Pläne durch und fielen damit gehörig auf die Nase.

Einzig durch die Notfall-Gespräche mit den CSM-Mitgliedern und nachfolgende Statements konnte CCP damals eine mittlere Katastrophe abwenden. Konsequenzen gab es dennoch. Die Entwickler verschoben ihren Entwicklungsfokus, weg von neuen, ambitionierten Produkten zurück zum Kerngeschäft. Etwa 20 Prozent der Belegschaft fielen dieser Neuorientierung zum Opfer. CCP hatte eine Lektion erhalten und teuer dafür bezahlt.

Auf dem Fanfest 2012 sieht man von diesem damaligen Zwist allerdings nichts mehr. Das Thema **Incarna** wird offen angesprochen, CCP steht zu seinen Fehlern. Ge-

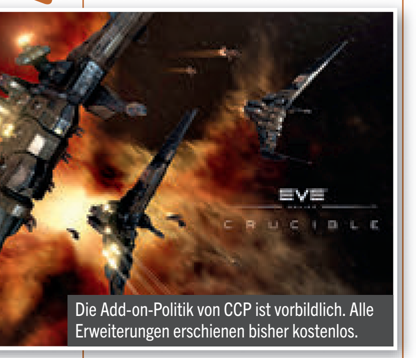

„**Eve Online** ist die gespielte Excel-Tabelle“. Dieser nicht gerade schmeichelhafte Scherz trifft teilweise dennoch zu.


Besonders an Sprungtoren unsicherer Gebiete finden sich oft Piraten ein, um andere Spieler auszunehmen.

EVE FAQ

Wir haben die wichtigsten Fragen, Zahlen und Fakten über Eve Online für Sie zusammengetragen:

- **Knapp 400.000 Accounts** gibt es derzeit in **Eve Online**. Allerdings nutzen viele Spieler zwei Konten gleichzeitig. Theoretisch hat **Eve Online** damit aber mehr Spieler als Island Einwohner.



Die Add-on-Politik von CCP ist vorbildlich. Alle Erweiterungen erschienen bisher kostenlos.

- **14,95 Euro** kostet ein **Eve**-Monatsabo, 38,85 Euro ein 3-Monats- bzw. 131,40 Euro ein Jahresabo.

- **16 kostenlose Add-ons** sind bisher erschienen, das jüngste, **Crucible**, führte neue Schlachtkreuzer ein. Die nächste Erweiterung heißt **Inferno** und erscheint im Mai.

- **Dr. Eyjólfur Gudmundsson** ist ein Volkswirtschaftler, der für CCP arbeitet und die virtuelle Wirtschaft von **Eve Online** im Auge behält und analysiert.

- **Etwa 16 Stunden** pro Woche verbringt der durchschnittliche Spieler mit **Eve Online**. Am Wochenende sind ca. 50.000 Spieler gleichzeitig online, der Rekord liegt bei 63.170 Menschen.

- **36 Prozent** der **Eve**-Spieler stammen aus Nordamerika, gefolgt von China (10 %), Großbritannien, Russland und Deutschland (jeweils 9 %).


Eve Online beeindruckt immer dann, wenn gigantische Raumschiffe durch das Bild gleiten.

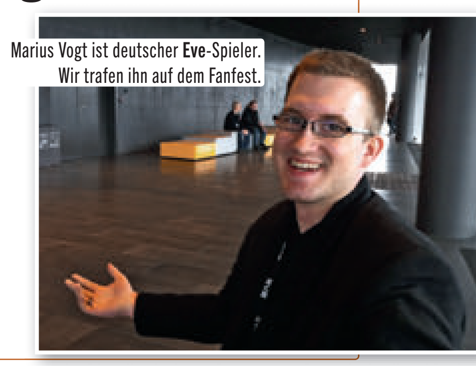
schimpft wird jedoch nicht mehr, die Fans sind zufrieden. Diese Bindung zwischen Spielern und Entwicklern ist einzigartig in der Branche. Kein Spiel der Welt hat derart hartnäckige Fans, die sich so sehr für ihr Spiel einsetzen, sich einbringen und das virtuelle Leben im Weltraum aktiv mitgestalten. CCP wiederum ist eine Firma, die gelernt hat, aus der Verbundenheit mit den Fans neue Ideen und Richtungen zu schöpfen. Woher diese innige Verknüpfung von Hersteller und Kunde kommt, lässt sich als Außenstehender nur schwer erkennen. **Eve Online** ist ein Spiel, das viele „Außenstehende" hat. Gehört hat wohl jeder schon davon, gespielt haben es wenige, drangeblieben sind noch weniger. Das liegt vor allem daran, dass **Eve Online** abschreckt. Das MMORPG ist ein Monster an Umfang und Inhalt und berüchtigt dafür, Anfängern das Leben schwer zu machen. Noch vor fünf Jahren war es durchaus keine Schande zuzugeben, nicht einmal das Tutorial bewältigt zu haben. Die Welt von **Eve** mag groß und toll sein, leicht ist sie nicht. Und sie wird es auch nie sein, das betonen die Entwickler immer wieder. Über die Jahre wurden zwar bessere Tutorials, neue Avatare und viele Einstiegshilfen eingebaut, doch überbrückt das gerade mal die ersten Spielstunden. Nach modernen MMOG-Standards ist **Eve Online** so einsteigerfreundlich wie ein Formel-1-Rennwagen für Sonntagsfahrer. Trotzdem strahlt das Online-Weltraumspiel eine Faszination aus, die dafür sorgt, dass **Eve Online** das einzige Spiel seiner Art ist, dessen Benutzerzahlen stetig ansteigen; seit nunmehr acht Jahren, wohlgemerkt! Ein wichtiges Stichwort (neben den offensichtlichen „Raumschiffe!", „Laser!" und „Sachen kaputt machen!") in diesem Zusammenhang ist: Sandbox-MMOG.

Tun Sie doch, was Sie wollen. Das ist grob gesagt das Grundkonzept eines Sandkasten-Spiels. **Eve Online** hat sich dieses Prinzip zu-

INTERVIEW MIT MARIUS VOGT

„ . . . man ist freier in der eigenen Handlungsweise."

PC Games: Seit wann spielst du **Eve**?
Vogt: „Ich spiele seit 2007, erst mit Unterbrechungen, bin dann aber stetig dabeigeblieben.
PC Games: Und warum?
Vogt: „**Eve** ist anders. Wenn man andere Spiele betrachtet, hat man quasi immer ein Ziel vor Augen, etwa einen bestimmten Boss legen oder Quests erfüllen, bis die nächste Erweiterung kommt. Bei **Eve** entwickelt sich das ständig weiter. Man kann eine Richtung einschlagen, zum Beispiel Industrie, und wenn einem die nicht mehr gefällt, dann geht man einfach auf PvP und sprengt andere Spieler in die Luft. Die Möglichkeiten sind flexibler, man ist freier in der eigenen Handlungsweise."
PC Games: Wie oft spielst du in der Woche?
Vogt: „Zwei, drei Mal in der Woche logge ich mich kurz ein, um meine Industrie am Laufen zu halten. Am Wochenende wird's dann mehr."
PC Games: Du benutzt mehrere Schiffe, die du unterschiedlich einsetzt?
Vogt: „Ich habe zwei Accounts. Der eine ist mehr auf Industrie spezialisiert, der andere mehr auf kämpfen."
PC Games: Also zahlst du doppelt?
Vogt: „Genau. Der Vorteil von **Eve** ist aber auch, wenn man genug Geld verdient, kann man das Spiel über das Ingame-Geld bezahlen. Das schaffe ich noch nicht ganz, ich müsste mich noch ein bisschen mehr reinhängen."


Marius Vogt ist deutscher **Eve**-Spieler. Wir trafen ihn auf dem Fanfest.

EINE BRÜCKE ZWISCHEN DEN WELTEN: DUST 514

Ein neues, ehrgeiziges Projekt lässt die Spielewelt aufhorchen: CCP verknüpft ein Playstation-3-Spiel mit der Eve-Online-Welt!

Die nackte Statistik von **Dust 514**, das noch dieses Jahr auf der Playstation 3 erscheinen soll, ist wenig beeindruckend. Der Mehrspieler-Shooter wird kostenlos sein, bietet Sci-Fi-Schlachten mit bis zu 48 Kämpfern sowie einigen Fahr- und Flugzeugen. Nichts also, was man nicht aus unzähligen anderen Shootern schon kennt.

Aber: CCP verbindet die Infanterieschlachten aus Dust 514 mit dem bereits bestehenden **Eve**-Universum. Soldaten in **Dust** kämpfen um in **Eve Online** existierende Planeten und teilen sich das gleiche Wirtschafts- und Skill-System; **Eve**-Corporations können also **Dust**-Söldner für virtuelle Währung anheuern, um in ihrem Interesse um bestimmte Planeten zu kämpfen. Das ist aber längst nicht alles: **Eve**-Spieler können aktiv in die Schlachten auf der Planetenoberfläche eingreifen. Sobald ein **Dust**-Spieler Unterstützung anfordert, können die im Orbit schwebenden Raumschiffe eine Bombardierung der Planetenoberfläche starten und somit den eigenen Truppen helfen. Die Soldaten selbst verfügen aber ebenfalls über Boden-Luft-Abwehrmaßnahmen und haben im besten Fall verbündete Raumjäger im Orbit. Idealerweise verschmelzen mit der Zeit beide Spielwelten zu einer großen, so der Plan der Entwickler.


Panzer sind, ebenso wie die Raumschiffe in **Eve**, nach der Zerstörung nicht mehr da. Das macht sie umso wertvoller.

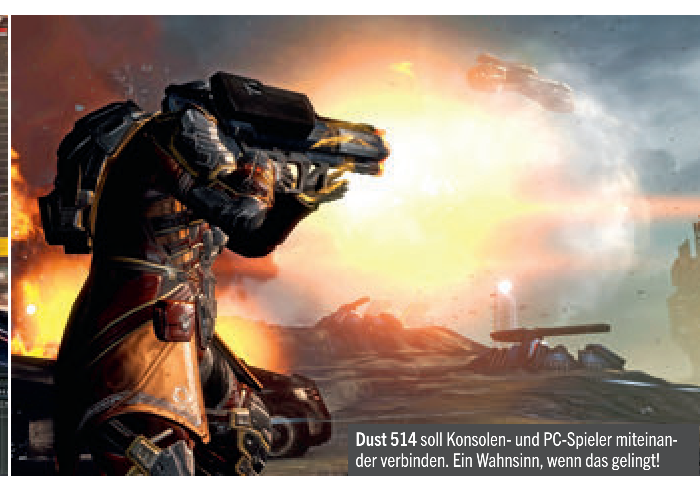

Dust 514 nutzt ein ähnliches Skill-System wie **Eve Online**. So kann sich jeder seine Wunschklasse basteln.

grunde gelegt und damit eine Welt erschaffen, die nicht von Computerwesen regiert wird, sondern von den Spielern selbst. **Eve Online** besteht nicht aus unzähligen Servern mit instanzierten Bereichen, sondern einer einzigen gigantischen Spielwelt, in der sich alle 400.000 Abonnenten tummeln.

Die Folgen davon sind imposant. Spieler sind es, die bestimmen, wohin es in **Eve** geht. Sie betreiben Politik, führen Kriege und schreiben die Geschichte selbstständig fort. **Eve**-Spieler organisieren sich in riesigen Corporations (die genretypischen Gilden), die sich wiederum zu Allianzen zusammenschließen können. So entstehen gewaltige Machtverhältnisse mit wirtschaftlichem und militärischem Einfluss. Da es in **Eve Online** möglich ist, bestimmte Gebiete für sich zu beanspruchen, entbrennen zwischen macht- und expansionshungrigen Allianzen immer wieder gewaltige Schlachten, bei denen bis zu 2.000 Spieler gleichzeitig mitmischen. Dabei prallen Raumpiloten in kleinen Kampfjägern von nur wenigen Metern Länge auf gigantische Raumkreuzer, die Titanen, die an die 13 Kilometer lang sind und nur den mächtigsten Gemeinschaften zur Verfügung stehen. Denn zum einen kostet so ein Titan eine gehörige Menge ISK (die Spielwährung von **Eve**), zum anderen dauert es mehrere Monate, einen Titan herzustellen und auszurüsten. Mehrere Echtzeit-Monate, wohlgemerkt! Denn im **Eve**-Universum spielt Zeit eine wichtige Rolle. Es dauert nicht nur eine gewisse Weile, Gegenstände herzustellen, auch die Fähigkeiten Ihres Piloten steigern Sie nur über Zeit. So brauchen Sie zu Beginn nur wenige Minuten, den Avatar im Umgang mit Energietürmen zu trainieren, schnell werden daraus jedoch Tage und später Wochen. Dazu kommt, dass ein Schiff, das Sie im Kampf verlieren, nicht einfach neu erscheint – kaputt ist in **Eve** kaputt. Zwar können Sie Ihre Raumgleiter versichern, doch deckt das meist nur bedingt die Gesamtkosten. Eingebaute, hochwertige Module werden nicht ersetzt. Selbst Avatare können sterben und müssen für teures Geld geklont werden. Auch das geht nicht schmerzfrei, hier verlieren Sie einen satten Haufen Skillpunkte.

Wer in **Eve** draufgeht, der flucht meistens lauthals. Doch auch hier hilft die Gemeinschaft: Große Corporations stellen ihren Mitgliedern oftmals Schiffe zur Verfügung und versorgen sie mit dem nötigen Kleingeld. Dafür muss das Mitglied dann für die Gemeinschaft schuften, etwa Bergbau betreiben, handeln oder verborgene Schätze suchen. Denn auch das ist **Eve Online**: Werden Sie Händler, Pirat,


Im Juni 2011 protestierten Hunderte von **Eve**-Spielern gegen die Politik von CCP, indem sie eine Handelsstation unter Feuer nahmen.


Dust 514 soll Konsolen- und PC-Spieler miteinander verbinden. Ein Wahnsinn, wenn das gelingt!

INTERVIEW MIT **STEPHAN PIRSON**

„Wir helfen den Entwicklern, gute Entscheidungen zu treffen"


Stephan Pirson ist Mitglied des CSM, einem von Spielern gewählten Vertreterat.

PC Games: Du bist Mitglied des Council of Stellar Management. Kannst du uns kurz erklären, was das ist?
Pirson: „Ich bin nun seit dreieinhalb Jahren beim CSM. Das ist ein von Spielern gewählter Rat, bei dem die Spieler aus ihren eigenen Reihen Vertreter wählen, die dann in regelmäßigen Abständen nach Island fliegen und dort mit den Entwicklern reden. Das passiert zweimal im Jahr und anlässlich des Fanfests. Unsere Aufgabe als Fürsprecher der Spieler ist es, den Entwicklern mitzuteilen, was wir dem Spiel gerne hinzufügen würden. Wenn wir im Spiel Probleme entdecken, dann sagen wir das den Entwicklern sofort. Und die Entwickler hören sich das an und geben eine Einschätzung, wie lange es dauern würde, dieses Problem zu lösen und welche Möglichkeiten es gibt. Wir führen dann einen Dialog darüber, was die beste Lösung für die Spieler ist. Wir geben den Entwicklern also einen großen Einblick darin, was die Spieler wollen. Andersherum treten auch die Entwickler an uns heran, zeigen uns verschiedene Ideen und wollen wissen, was wir davon halten. Hier geben wir dann wertvolles Feedback."
PC Games: Ihr habt also eine ganz andere Perspektive vom Spiel als die Entwickler.
Pirson: „Klar, weil die das nicht so regelmäßig spielen wie wir. Wir sind in engem Kontakt mit den Spielern und können den Entwicklern helfen, gute Entscheidungen zu treffen."
PC Games: Habt ihr die Macht, die Entwickler von wirklich dummen Ideen abzuhalten?
Pirson: „Nein. Ich finde auch nicht, dass wir diese Möglichkeit haben sollten. Was Spieler wollen und was sie wirklich brauchen, sind manchmal zwei vollkommen unterschiedliche Dinge. Es ist wichtig, dass die Entwickler sich einen gewissen Grad an Entscheidungsfreiheit vorbehalten. Manchmal muss man eben auch unpopuläre Entscheidungen aus wirtschaftlicher Sicht oder für neue Spieler fällen."
PC Games: Wie viel Zeit nimmt die Arbeit bei CSM ein?
Pirson: „Etwa 10 bis 15 Stunden die Woche. Wir müssen ja mit den Spielern reden, dann haben wir tägliche Konversationen mit den Entwicklern in den Foren, außerdem nutzen wir einen Skype-Kanal. Wir bearbeiten täglich etwa 500 bis 1.000 Anfragen. Das ist schon eine Menge Arbeit."
PC Games: Sollten sich andere Entwickler ein Beispiel am CSM-System nehmen?
Pirson: „Ja und nein. Für CCP ist das CSM ein wertvolles Werkzeug. Bei anderen Spielen, etwa **World of Warcraft**, wird das schwierig. Die Welten dort sind instanziert, es gibt unzählige Server. Dort müsste man also über Leute abstimmen, die man selber gar nicht kennt, nicht weiß, wofür sie stehen, und mit denen man sich nicht unterhalten kann. Das Konzept ist gut, aber schwer auf andere Spiele umsetzbar."

Schatzsucher, Industrieller oder Chef einer gigantischen Korporation, das Spiel lässt Ihnen die Freiheit dazu, Vorgaben gibt es keine. Das hat nicht nur Vorteile: In Gebieten mit niedriger Sicherheitsstufe (sogenannte Low- oder Nullsec-Gebiete) lauern immer wieder Wegelagerer an Sprungtoren, um wehrlose Händler zu überfallen und zu Weltraumschrott zu verarbeiten. Ganz dreiste Diebe verlangen dann noch ein Lösegeld im Tausch gegen das eigene virtuelle Leben oder greifen Sie in vermeintlich sicheren Gebieten an (das Suicide Ganking).

In **Eve Online** warten Betrüger an jeder Ecke, um Gutgläubige um ihre hart verdienten ISK zu erleichtern. Diese teils rauen Sitten sind immer wieder Anlass für kontroverse Diskussionen, doch die Entwickler bleiben hart: Was nicht explizit gegen die Nutzungsbestimmungen verstößt, ist legal. Wer dumm genug ist, auf eine Betrügerei reinzufallen, hat es nicht besser verdient und wird beim nächsten Mal genauer hinsehen.

Entsprechend dieser Politik sind die Foren voll mit Geschichten über Raubzüge und groß angelegte Betrügereien. Immer wieder kommt es vor, dass Schatzmeister mit dem Bankeninhalt riesiger Corporations durchbrennen oder andere Spieler mit fingierten Geschäften um ihr sauer verdientes Geld bringen. Denn seit der Einführung einer zweiten Währung namens Plex (Pilot License Extension) geht es in **Eve Online** auch um richtiges Geld.

Plex bedeutet Spielzeit. Wer mit echtem Geld Plex kauft, kann diese im Spiel gegen Spielzeit eintauschen. Plex selbst ist aber auch ein im **Eve**-Universum handelbarer Gegenstand und somit viel ISK wert. Wer also hart arbeitet, der kann sich seine Spielzeit über den Ingame-Kauf von Plex selbst finanzieren. Gleichzeitig ist Plex aber auch zum begehrten Beutegut geworden. Die Entwickler haben mit der Einführung von Plex einen Wirtschaftskreislauf geschaffen, der reales und virtuelles Geld in einem sensiblen Gleichgewicht miteinander verbindet. Neueste Pläne von CCP gehen sogar noch weiter. In einem Feldversuch wird Hardware-Hersteller Nvidia im Spiel seine Grafikkarten für Plex-Währung anbieten – ein bisher einmaliger Vorgang in der Spielwelt. Sollte dieses Unterfangen von Erfolg gekrönt sein, sind die Folgen theoretisch fantastisch. Spieler könnten echte Waren gegen virtuelle Währung tauschen und somit eine wirtschaftliche Brücke zwischen künstlicher und realer Welt schaffen. Vorstellbar wäre durchaus, dass andere Hersteller diese Idee aufgreifen und ihre Waren ebenfalls für Plex anbieten. Wem

MEIN LEBEN ALS RAUMPILOT

Nach dem Besuch des Fanfests wollte Redakteur Robert Horn es wissen: Wie schwer ist der Einstieg in Eve? Ein Erfahrungs- und Leidensbericht:

1. Tag, Stunde 0: Ich habe vor fünf Jahren **Eve** ausprobiert und bin nicht über das Tutorial hinausgekommen. Ob das jetzt besser wird? Der Editor ist schon mal klasse!


Mein winziges Anfängerraumschiff nähert sich einer gigantischen Station. Eine einschüchternde Erfahrung.

1. Tag, Stunde 3: Das Interface ist logisch. Und erinnert trotzdem an eine Excel-Tabelle. Ganz schön trocken hier.

2. Tag: Ich lerne: Entfernungsbestimmung für unterschiedliche Waffentypen. Annähern, umkreisen und Ziele aufschalten. Abbau von Erzen und anderen Rohstoffen. Handeln auf dem galaktischen Markt. Nutzen des Auto-Pilots („Tun Sie es nicht!"). Das Skill-System. Scannen mit Sonden. Aufspüren von Anomalien. Warum man nicht blindlings in ein Wurmloch fliegen sollte. Kein Ende in Sicht.

3. Tag: Eve schenkt mir wenig. Ein paar Schiffe hier und da. Aber ich darf nicht alle benutzen. Mir fehlt die Fähigkeit für einen coolen Minen-Raumer. Wo ich den Skill herbekomme, sagt mir keiner. Ich verbringe viel Zeit mit Selberherausfinden. Der Anfänger-Chat ist ein Quell des Wissens.

5. Tag: Gerade vom Erzabbau zurückgekehrt. Dort auf ein riiiiiesiges Minenschiff gestoßen. Die gewaltigen Ausmaße waren einschüchternd. **Eve** fühlt sich so anders an, so beeindruckend, so … erwachsen. Wow.

10. Tag: Immer wieder reizt mich **Eve** mit seiner Umständlichkeit. Aber erstaunlicherweise nervt das nicht. Es motiviert. Ich gehe hier nicht weg, bis ich nicht eine riesige Raumschlacht miterlebt habe. **Eve Online** hat einen neuen Piloten. Ich glaube, ich werde Pirat. Oder Kopfgeldjäger. Oder, oder, oder …

GESCHICHTEN AUS EVE

In Eve Online machen die Spieler die Geschichten. Einige Beispiele davon haben wir hier zusammengetragen.

August 2010: Ein missglückter Diebstahl
Da die Währung Plex für echtes Geld erworben wird, ist sie entsprechend wertvoll. Plex wird aber auch als Ware in **Eve** verwendet, kann also im Laderaum eines Schiffes von A nach B geschafft werden. Eine lohnende Beute für Piraten: Ein Frachter der Corporation „Method Of Destruction“ geriet ins Visier von Weltraumgangstern. Die scannten den Laderaum des Schiffes und entdeckten einen Inhalt von 74 Plex. Das entspricht einer Spielzeit von sechs Jahren und zwei Monaten, also einer Echtgeldsumme von etwa 1.100 Euro. Leider wurde bei dem darauffolgenden Angriff die gesamte Ladung in einer Explosion vernichtet. Pech für alle Beteiligten!

Februar 2009: Spionage zerstört Mega-Allianz
Band of Brothers war 2009 eine der mächtigsten Spielerallianzen des **Eve Online**-Universums. Keine andere Allianz konnte der Vereinigung auf militärischem Weg das Wasser reichen. In der festgefahrenen politischen Situation überlebten nur große Vereinigungen und Bündnispartner von Band of Brothers. Die damals relativ junge Vereinigung Goonswarm bereitete Band of Brothers ein unrühmliches Ende: Sie überzeugte ein hochrangiges Mitglied von Band of Brothers, die Seiten zu wechseln. Der Offizier stimmte zu – und nahm bei seinem Seitenwechsel wertvolle Produktionsstätten für Kriegsschiffe und sämtliche wirtschaftlichen Mittel der Band of Brothers mit. Innerhalb weniger Minuten war die einstmals mächtigste Allianz von **Eve Online** zerstört.

Dezember 2009: Milliarden-Betrug von Curzon Dax
Curzon Dax war ein bekannter **Eve**-Spieler, der seinen Abgang mit einem genialen Coup beschloss: Er verprach Spielern, Geld für sie anzulegen. Gleichzeitig war er im Gespräch mit anderen Investoren, die er ebenfalls von seiner Kreditwürdigkeit überzeugte. Insgesamt ergaunerte Curzon Dax so über 374 Milliarden ISK (in Zahlen: 374.405.000.000!). Etwa 120 Milliarden davon gab Curzon für Ausrüstung aus, den Rest verschenkte er an Freunde. Danach kehrte er **Eve Online** den Rücken.

2003: Der Krieg der Gründer
Es ist eine Geschichte, die nicht belegt ist. Trotzdem erzählen die Entwickler sie gerne. Kurz nach dem Start von **Eve Online** fanden sich die meisten Spieler in regionalen Gruppen wieder: Amerikaner spielten mit Amerikanern, Europäer mit Europäern und Russen mit Russen. Überraschend schnell begannen nun diese Gruppen, in die Weiten des Alls zu expandieren, die sogenannten Nullsec-Gebiete, in denen theoretisch alles erlaubt ist. Nach kurzer Zeit trafen die Parteien aufeinander, erste Kriege zwischen Russen und Skandinaviern brachen aus. Da die russischen Spieler über gewaltige Ressourcen und Mannstärke verfügten, drängten sie die europäischen Spieler immer weiter zurück. Andere Fraktionen griffen nicht ein. Innerhalb von Wochen gelang es den Skandinaviern plötzlich, den Vormarsch der Russen zum Stillstand zu bringen und erfolgreich zurückzuschlagen. Nach etlichen Niederlagen fanden die Russen heraus, dass amerikanische Spieler den Gegner heimlich mit Waffen belieferten. Die Russen beauftragten ihrerseits andere Spielergruppen, genau diese Nachschubwege zu kappen. Dieser Konflikt der ersten Stunde ist ein wunderbares Beispiel für Geschichten, die die Spieler selbst schreiben.



Transport-Raumschiffe sind ein leichtes Ziel in den gigantischen Weiten von **Eve**. Überfälle sind nicht selten.

das zu absurd erscheint, der sollte sich mit einem weiteren, vielleicht noch verrückteren Projekt von CCP vertraut machen: **Dust 514**.

Mit diesem kostenlosen Shooter, der vorerst nur für die Playstation 3 erscheinen wird, gehen die Entwickler einen ungewöhnlichen Weg: Sie versuchen, zwei Spieluniversen plattformübergreifend zu verbinden (mehr zum **Dust 514**-Spielprinzip lesen Sie im Kasten auf Seite 117). Das klingt beim ersten Hinhören cool, doch wenn man genauer drüber nachdenkt, ist dieser Versuch revolutionär. Denn wenn es den Entwicklern wirklich gelingen sollte, zwei unterschiedliche Spieleplattformen und zwei grundsätzlich konträre Spielprinzipien miteinander zu verschmelzen, wäre dies das größte virtuelle Universum, das jemals erschaffen wurde. Tausende von **Eve**-Spielern kämpfen gemeinsam mit ebenso vielen **Dust**-Kämpfern um Planeten, Ressourcen und Macht, teilen sich ein Wirtschaftssystem und heuern sich gegenseitig an? Die Entwickler wollen in Zukunft sogar so weit gehen, aus den Playstation-Ballereien einen sportlichen Wettkampf zu machen, auf den Spieler wetten können. Die Sportschau in **Eve Online**? Warum nicht?!

In der Theorie wären dann natürlich auch andere Genres und Plattformen denkbar. Ein Echtzeitstrategiespiel? Warum nicht?! Ein Rollenspiel? Denkbar! Oder eine Wirtschaftssimulation für tragbare Spielgeräte? Das ist freilich ein gigantisches Luftschloss, doch legt CCP mit **Dust 514** nicht gerade den ersten Stein dafür? Der Gedanke an eine virtuelle Parallelwelt ist in diesem Zusammenhang nicht mehr so leicht von der Hand zu weisen …

Mit seinem jüngsten Projekt geht Entwickler CCP das wohl größte Wagnis seiner Firmengeschichte ein. Denn die Isländer stecken viel Geld, Zeit und Vertrauen in das Projekt. Auf technischer Ebene funktioniert das Zusammenspiel von PC und Playstation 3 schon, was aber, wenn die Spieler ausbleiben? Oder die **Eve**-Piloten sich übervorteilt fühlen? Oder das Balancing nicht hinhaut? Dann riskieren die Macher, nicht nur ein Spiel an die Wand zu fahren, sondern gleich auch ein zweites, eines, das sie seit fast neun Jahren ernährt und den Erfolg der Firma garantiert. Wenn **Dust** ein Misserfolg wird, steht CCP vor dem Aus. Keine Firma der Welt würde so ein Risiko eingehen. CCP tut es trotzdem. Denn keine andere Firma der Welt hat so treue Fans und dieses spürbare familiäre Verhältnis. Wer einmal mit den Verrückten aus Island geredet hat, der weiß: Wenn irgendjemand so ein wahnsinniges Projekt erfolgreich stemmen kann, dann CCP. ❑



Eve ist streckenweise trocken wie altes Brot, aber die Mühe lohnt sich. Hier lernen wir das Scannen nach Anomalien.



Das Spiel ist nicht nur auf Action ausgelegt. Wer will, der verdingt sich als Bergbauer oder Händler.

Vor 10 Jahren

Juni 2002

Von: Christian Weigel

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben



Witziges Cover-Detail: Die Hand des Schützen hält zwar den Pfeil, spannt jedoch die Sehne nicht. Das sollte im Moment des Schusses für verblüffte Gesichter sorgen, wenn der Pfeil einfach herunterfällt.

Pixelpracht – Luxuriöse Screenshots aus grauer Vorzeit

Die Rubrik „Pixelpracht" zeigte jeden Monat opulente Screenshots damals aktueller Grafikwunder. Ausgabe 06/2002 enthielt das sehenswerte Panorama einer englischen Wasserburg, in der Robin Hood und seine tapferen Kumpanen ihr Unwesen treiben durften. Das gleichnamige Spiel, aus dem der Screenshot stammt, war ein Ableger der berühmten **Commandos**-Reihe, in der man ein Team von Spezialisten gekonnt durch Horden von Wachen mikromanagen musste. Hier war aber Schummelei am Werk: Solch riesige Auflösungen waren 2002 noch Wunschträume, die Idylle ist eigentlich aus vier Bildschirmen zusammengesetzt.



Reine 2D-Spiele wie das hier gezeigte **Robin Hood** sind, im Gegensatz zu frühen 3D-Werken, auch heute noch ansehnlich.

Für wild entschlossene Fans – das PC-Games-Handylogo



▶ Angry Birds? Damals war man froh, wenn man auf dem Handy **Snake** spielen konnte.

Wer 2002 seinen Telefonierbackstein mit einer individuellen Note aufpeppen wollte, griff zum kostenlos herunterladbaren PC-Games-Handylogo. Das Magazin scheute damals weder Kosten noch Mühen, um die todschicken monochromen LCD-Displays der Mobilfunkgeräte seiner Leser als Werbefläche zu nutzen. Gnädigerweise verschwand das Projekt, einen von der Redaktion eingesungenen PC-Games-Klingelton anzubieten, sang- und klanglos in der Versenkung.

Diablos ehemaliger Erzrivale tritt an – Dungeon Siege im Test



Sieben Recken und ein Maultier balgen sich hier mit einem Rudel Skelette – typisch **Dungeon Siege**.

2002 machte sich ein junger Champion auf, dem Genrekönig **Diablo** die Meisterkrone im Monstertotklicken zu entreißen: **Dungeon Siege**. Das umfangreiche Action-Rollenspiel kam in aus heutiger Sicht grobklotziger 3D-Grafik daher, staubte aber allenthaben sehr gute Wertungen ab. Leider hat die 3D-Grafik aus der damaligen Zeit nicht unbedingt die Eigenschaft, in Würde zu altern. Zu gering waren damals die Polygonzahlen und zu matschig die Texturen. Deswegen wirken Spiele aus der Ära um das Jahr 2002 besonders altbacken und überholt, während handgedengelte Pixelkunstwerke auch heute noch ansehnlich sind.

Im Unterschied zu Diablo steuerte man keinen Einzelkämpfer, sondern eine ganze Heldengruppe durch eine liebevoll designte Fantasywelt und brachte ganze Legionen von typischen Übelkreaturen und Bösewichten um die Ecke. Auch das Fertigkeitensystem funktionierte grundsätzlich anders als der Klassiker aus dem Hause Blizzard, da man die Waffentalente seiner Charaktere nur durch regen Gebrauch der zugehörigen Waffengattung steigerte – ein System, das nicht allen Spielern zusagte. Im Rückblick wissen wir, wie die Geschichte ausging: **Dungeon Siege** war nur einer der vielen Kandidaten, die sich vornahmen, **Diablo** vom Thron zu stoßen. 2011 erschien **Dungeon Siege 3**, ohne hohe Wellen zu schlagen, während der Hype um **Diablo 3**, das am 15. Mai herauskommen wird, ungebrochen ist.

Haar-Horror – Scheußlich-schöne Heftwerbung für PC Games Hardware

„Noch billiger frisieren": Mit diesen Schlagworten und einer wahrhaft prächtigen Mähne warb vor zehn Jahren das PC-Games-Hardware-Magazin. Entgangen sein dürfte der Marketingabteilung schon damals, dass auch 2002 kein Mensch beim Aufrüsten und Übertakten seines PCs von „frisieren" sprach. Dieser Begriff fiel eher im Zusammenhang mit illegal aufgemotzten Mofas und nicht mit zeitgenössischen Hochleistungs-Spielerechnern. Gemeinsam mit den Adjektiven „dufte" und „knorke" war „frisieren" schon lange zuvor aus dem aktiven Wortschatz der Bevölkerung verschwunden.



Trotz umfangreicher Bemühungen ist es uns übrigens nicht gelungen, den netten jungen Mann aufzuspüren, der damals seine Locken in die Kamera hielt. Wahrscheinlich trägt er heute eine komplett unauffällige Zivilfrisur und versucht, trotz seiner Vergangenheit als imposanter Silberrücken ein normales Leben als gesetzter Familienvater zu führen.

Schimpf und Schande – Die schwarze Wertungsliste

Ein Feature, das heutzutage völlig unnötig geworden ist, da schlichtweg keine schlechten Spiele mehr erscheinen (bitte schalten Sie Ihre Ironiedetektoren jetzt ein): Die Schwarze Liste. In dieser Rubrik wurden die grottigsten Spieleveröffentlichungen an den Pranger gestellt, um die Leserschaft der PC Games davor zu warnen, diesen üblen Gurken sauer verdientes Geld hinterherzuwerfen. Hier finden sich sagenhafte Machwerke, die von PC Games mit einstelligen Vernichtungswertungen abgestraft wurden. Die traurigen Spitzenreiter der Ausgabe 06/2002 waren **Erotica Island** (1 %), **Comic Kicker Europe** (4 %) und **Biathlon 2002** (5 %). Zugegeben: Wenn man als Redakteur nicht am laufenden Band gezwungen wird, solche unterirdischen Titel zu testen, kann das Schreiben eines schönen Verrisses sogar ein bisschen Spaß machen. Der Rohrkrepierer des Monats war übrigens **VIP**, ein Simpel-Schießspielchen von und mit Pamela Anderson. Gruselige Grafik kombiniert mit Quicktime-verseuchtem Schrottgameplay und einer Handlung aus der Hölle sorgten dafür, dass dieses Spiel gefühlte zwei Stunden nach Erscheinen zu Recht in Vergessenheit geriet.



SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!

Gurke des Monats

VIP

Very Important ist nur die Warnung: Finger weg von Pamela – auch wenn's schwer fällt. Einfältiges Spielprinzip, indiskutable Grafik, schlechter (Spiel-)Witz.

Anbieter: Ubi Soft | Preis: € 28,-

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Infogrames	5	04/02	€ 25,-
Der Clown	THQ	5	07/01	€ 20,-
Wardevas	CDV	6	08/01	€ 15,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Cubix: Race 'n Robots	Infogrames	7	05/02	€ 35,-
Meiker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Big Brother 2	Infogrames	9	02/01	€ 15,-
Ibiza Babewatch	CDV	9	04/01	€ 25,-
Inline-Skating	Koch Media	9	10/01	€ 25
Superball	Software 2000	9	01/01	€ 25
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25
Quiztime	Ari Data	10	03/01	€ 25
Micro Scooter Challenge	Brightstar	11	11/01	€ 15
Girlscamp	Shoebox	12	06/01	€ 25
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35
Die Rache der Sumpfhühner 3	Koch Media	14	03/01	€ 15
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	[illegible]
Hugo: Im Reich der wilden Tiere	NBG	14	07/01	€ 2
Quaaaak!	CDV	14	04/01	€ 1
G-Tok	Guildhall	15	06/01	€ 8
Hugo 8	NBG	15	01/01	€ 2
Sleepwalker	Koch Media	15	08/01	€ 1
VIP	Ubi Soft	15	06/02	[illegible]

Wiederholungstäter – Heroes of Might & Magic 4 im Test

Es hat schon einen Grund, dass der Kollege Jochen Gebauer in seinem Meinungskasten rechts neben dem Screenshot von **Heroes 4** eine solch grimmige Miene präsentiert: Obwohl der vierte Teil der Reihe bei oberflächlicher Betrachtung wie ein waschechtes **Heroes of Might & Magic** aussah, war er auch bei allen Fans der umstrittenste. Viele Änderungen im Vergleich zu Teil 3 verärgerten eine Menge treue Serienanhänger: Helden traten persönlich als Einheiten auf dem Schlachtfeld in Aktion. Unzählige beliebte Kreaturen aus den Vorgängern waren in Teil 4 nicht dabei, und es gab ein Upgrade-System für die Städte: Man musste sich für einen von zwei Truppentypen entscheiden! Teil 5 rückte vier Jahre später all dies wieder zurecht.



Wenn man nicht genau hinschaut, könnte man diesen Screenshot auch für ein Bild aus **Might & Magic: Heroes VI** halten.

TESTURTEIL
HEROES OF MIGHT & MAGIC 4

81

ENTWICKLER: N. W. Computing | ANBIETER: Infogrames

PREIS: Ca. € 45,- | TERMIN: Erhältlich

SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorbereitung)

BENÖTIGT: CPU 233 MHz, 32 MB RAM, HD: 740 MB | EMPFOHLEN: CPU 500 MHz, 128 MB RAM, HD: 740 MB

UNTERSTÜTZT: OpenGL

MEHRSPIELER: Einzel-PC 6, Netzwerk -, Internet -, 6 Spieler pro Packung

GRAFIK	61%
SOUND	70%
STEUERUNG	74%
ATMOSPHÄRE	58%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	77%

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER

Der Funke springt nicht über, er hüpft bestenfalls ein wenig.

Es gibt schätzungsweise einhundert Sachen, die mir an **Heroes of Might & Magic 4** ganz gehörig gegen den Strich gehen. Dass ich in einer Stadt nicht alle Gebäude bauen darf, zum Beispiel. Oder dass ich nach einem erfolgreichen Kampf keine Ahnung habe, wie viele Erfahrungspunkte mein Held gerade erhalten hat. Wenn sinnloses Zeug ein- und sinnvolle Features ausgebaut werden, fällt mir spontan das Wort „verschlimmbessert" ein. Um nicht falsch verstanden zu werden: **Heroes 4** macht Spaß – aber eben lange nicht so viel, wie es machen könnte. Und auch lange nicht so viel, wie ich vor ein paar Jahren mit Teil 2 hatte und mit Teil 3 immer noch habe. Als Fan der Serie bin ich wirklich enttäuscht.



MEISTERWERKE

Far Cry



Von: Malte Banz

Sommer, Sonne, Mutanten: der Ursprung der Grafik-Referenz-Serie von Crytek.

Das Jahr 2004 war ein wunderbares Jahr für Ego-Shooter-Freunde. Es war die Geburtsstunde von Top-Titeln wie **Doom 3**, **Half-Life 2**, **Halo 2** oder **Unreal Tournament 2004** und zugleich das Jahr, in dem die Erfolgsgeschichte der **Far Cry**-Serie und des deutschen Entwicklerstudios Crytek begann. Bereits zwei Jahre zuvor sorgte das frisch gebackene, damals noch in Coburg ansässige Entwicklerstudio Crytek mit Vorführversionen eines Projekts namens **X-Isle** für Aufsehen. Außerdem arbeitete man an einer hauseigenen Engine, die neue Maßstäbe in Sachen Grafik und Präsentation setzen sollte. Aus dem Projekt **X-Isle** wurde schlussendlich **Far Cry**.

Besonderheiten? Die gab es wie Sand am Meer. Zunächst einmal etwas zur Story: Sie schlüpfen in die Haut von Jack Carver, einen ehemaligen Elite-Soldaten der US-Marines. Nachdem er sich zur Ruhe gesetzt hat, betreibt er ein Bootsunternehmen in Mikronesien, einer Inselgruppe im Südpazifik. Er trifft die Journalistin Valerie Cortez, die einen Bericht über Ruinen des Zweiten Weltkriegs auf der Insel Cabatu machen möchte. Carver spielt den Boots-Chauffeur, doch auf dem Rückweg wird das Schiff von einer Rakete versenkt und Carver in eine Höhle gespült. Bald findet er ein Funkgerät, an dessen anderem Ende ein gewisser Harlan Doyle hängt, der den Gestrandeten mit nützlichen Typs versorgt, seine eigenen Absichten jedoch verschleiert. Carvers Ziele hingegen sind sonnenklar: die Journalistin Valerie retten und von der Insel fliehen. Nach einiger Zeit merkt er jedoch, dass die schwer bewaffneten Söldner nicht die Einzigen sind, die auf der Insel nach seinem Leben trachten.

Wo die Story keine Preise gewinnt, trumpft die Technik von **Far Cry** richtig auf. Was die neu entwickelte Cry-Engine da auf den Bildschirm zauberte, war zu diesem Zeitpunkt das absolute Nonplusultra in Sachen Grafik. Die weitläufigen Dschungellandschaften und paradiesischen Strände Mikronesiens boten ein unverbrauchtes Szenario und sahen dank neuartiger Direct-X-9c-Effekte und Shader Model 3.0

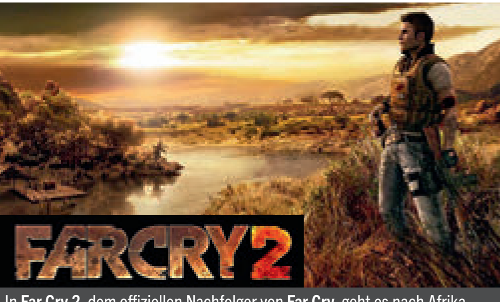
FAR CRY 2 VS. CRYSIS

Crytek, Cry-Engine, Crysis, Far Cry, wer soll da noch durchblicken? Was hat Ubisoft mit alldem zu tun?

Nach dem Erfolg von **Far Cry** im Jahre 2005 kaufte der Hersteller Ubisoft sämtliche Rechte an **Far Cry** und der Cry-Engine 1, um eigenverantwortlich **Far Cry**-Ableger entwickeln zu können. Für die Xbox erschien **Far Cry Instincts** und **Far Cry Instincts: Evolution**, für die Xbox 360 erschien **Far Cry Instincts: Predator** und für die Wii **Far Cry Vengeance**, der aufgrund miserabler Grafik und Spielfehlern schwächste Teil der Serie. 2008 erschien dann **Far Cry 2**, der offizielle Nachfolger von **Far Cry**. Statt nach Mikronesien ging es nach Afrika, um einen kriegsbefürwortenden Waffenhändler, den Schakal, auszuschalten. Crytek, Schöpfer des ersten **Far Cry,** hatte unterdessen eine neue Engine in der Mache, die später dem Titel **Crysis** zu wieder einmal überragender Grafik verhalf. Auch wenn sich die Thematik von **Crysis** und **Far Cry** stark unterscheidet, wird **Crysis** unter Fans als der wahre Nachfolger von **Far Cry** gehandelt.

Mit **Crysis 2** verabschiedete sich das Studio endgültig vom Sommer-Sonne-Meer-Szenario und setzte auf Science-Fiction im Großstadt-Dschungel.

Crysis rang auf den höchsten Grafik-Einstellungen jeden Zocker-Rechner in die Knie. Das Dschungel-Flair blieb bestehen, das Sci-Fi-Szenario war neu.



In **Far Cry 2**, dem offiziellen Nachfolger von **Far Cry**, geht es nach Afrika. Abgesehen von der Grafik hatte das Spiel wenig mit dem ersten Teil gemein.

FRAGEN WIR DEN ALTEN

Der heutige Chefredakteur unseres Schwestermagazins MMORE hat damals Far Cry getestet. Wir haben den mittlerweile ergrauten Altredakteur um eine Stellungnahme gebeten.

PC Games: Womit kann **Far Cry** heute noch punkten?
Gooding: „Mit einem Traumstrand, an dem ich gerne Urlaub machen würde. Für einen Ego-Shooter hat **Far Cry** einfach richtig coole Gebiete. Die Szene im Flugzeugträger-Wrack fand ich stark, die Feuergefechte mit den Söldnern im Dschungel sind auch geil. Dazu die Fahrzeuge, die vielen Details, die Crytek ins Spiel eingebaut hat – klasse. “
PC Games: Im Fazit deines Tests lobst du die schlauen Computer-Gegner. Hat sich die künstliche Intelligenz in Ego-Shootern seitdem deiner Meinung nach weiterentwickelt?
Gooding: „Ich glaube nicht, dass sie das überhaupt muss. Nicht jeder hat Reflexe wie eine Klapperschlange oder möchte sich stundenlang durch einen Level sterben, weil die KI so schnell und zielsicher schießt wie Lucky Luke. Wenn man heute einen Shooter spielt, dann erlebt man dort im Grunde das Gleiche wie in einem typischen Actionfilm: Der Held ist unbesiegbar und fällt nicht gleich beim ersten Schusswechsel mit einer Kugel im Kopf tot um, sondern überlebt selbst minutenlangen Kugelhagel ohne einen Kratzer. Kluge Gegner wären da völlig fehl am Platz. “
PC Games: Die Rechte von **Far Cry** liegen bei Ubisoft. Magst du die Ubisoft-Teile der Serie oder folgst du lieber den Schöpfern Crytek?
Gooding: „Ich habe nur das erste **Far Cry** gespielt, beim zweiten Teil fand ich die Story und das Setting mau. Die **Crysis**-Serie hingegen gehört klar zu meinen Lieblingsspielen.“

MEINUNG
DIRK GOODING

Gäbe es einen Oscar für PC-Spiele, Far Cry wäre der ganz große Abräumer!

Gäbe es eine Oscar-Verleihung für PC-Spiele, so wäre Far Cry dieses Jahr das **Herr der Ringe** unter den Actionspielen. Einen Oscar für Grafik, einen für Sound, noch einen für die KI, die Physik, die Spezialeffekte, das Spieldesign ... die Liste wäre lang. Klar, beim Thema „Bestes Drehbuch" hätte es wohl nicht mal zu einer Nominierung gereicht, aber irgendeinen Preis soll **Half-Life 2** ja auch noch mit nach Hause nehmen dürfen.
Über die fehlende Quicksave-Funktion war ich anfangs doch ein wenig verdutzt. Zwar stimme ich persönlich Crytek-Chef Cevat Yerli zu, dass das Speicherpunkt-System gut funktioniert und der Atmosphäre zuträglich ist. Allerdings will die große Masse der Spieler genau dann speichern, wann sie es für richtig halten. Hoffen wir auf den Patch!
Machen wir es kurz: Cryteks Erstlingswerk rockt dermaßen die Bambushütte, dass man vor Freude glatt seinen gesamten Jahresurlaub auf Cabatu buchen möchte. Etwas Vergleichbares gibt es im Shooter-Genre derzeit nicht – ergo landet Far Cry verdientermaßen auf dem ersten Platz. Gratulation!

TESTURTEIL
Far Cry (dt.)

ENTWICKLER
Crytek Studios
PREIS
Ca. € 45,-
USK
Ab 18 Jahren
ANBIETER
Ubisoft
TERMIN
Erhältlich
SPRACHE
Deutsch

92

..., Profis
...EITSGRAD
... Stufen
Netzwerk: 32
1 Sp./Packung
2.500
1024 MB
Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Die beste Grafik im Shooter-Genre
+ Stimmungsvolle Soundunternalung
+ Sehr schlaue Computer-Gegner
+ Riesige Levels und viele Fahrzeuge
– Für Normalspieler zu schwer

Natürlich würden wir heute eine niedrigere Wertung vergeben, Spaß macht **Far Cry** aber auch im Jahr 2012 noch.

atemberaubend aus. Dank nachfolgender Patches wurden nach der Veröffentlichung weitere Features wie etwa High Dynamic Range Rendering und Unterstützung von 64-Bit-Betriebssystemen hinzugefügt.

Wer genug Rechenpower sein Eigen nannte, konnte mit den höchsten Grafikeinstellungen sogar dynamische Schatten auf beweglichen Objekten einschalten. Besonders das Wasser zeigte, wozu die heutzutage natürlich leicht eingerostete Cry-Engine fähig war. Das kühle Nass änderte nicht nur seine Transparenz und Farbe je nach Tiefe, sondern hatte eine dynamische Oberfläche und beherbergte verschiedene Fischarten.

Die Levels waren offen gestaltet, der Spieler konnte selbst entscheiden, auf welchem Weg er sich durch den Level kämpfte. Die Gebiete waren zudem überall ohne viele Ladepausen begehbar, ein großer Unterschied zu den bis dato überwiegend linearen Shootern.

Auf die variierenden Herangehensweisen des Spielers reagierte die künstliche Intelligenz entsprechend dynamisch. Die Gegner suchten zum Nachladen Deckung, legten kontrolliertes Sperrfeuer und griffen über die Flanken an. War ein gegnerischer Soldat alleine und bemerkte den Spieler, schlich er um ihn herum, verständigte seine Kameraden, rief per Leuchtgeschoss um Hilfe oder versteckte sich. Aufgrund all dieser Aspekte wählten viele Zocker das Spiel aus deutschen Landen zu ihrem Spiel des Jahres 2004. Wir vergaben in der April-Ausgabe eine großartige Wertung von 92 Prozent, trotz des nicht gerade niedrigen Frustfaktors.

Denn der Schwierigkeitsgrad von Far Cry siedelt sich ein Stück über heutigem Standard an. Das liegt zum einen daran, dass Heilung nur durch rar gesäte Medi-Paks möglich ist, hauptsächlich jedoch daran, dass es kein freies Speichersystem gibt. Ihr Spielfortschritt wird an bestimmten Wegpunkten automatisch gesichert. Beißen Sie ins Gras, müssen Sie den jeweiligen Levelabschnitt von Neuem beginnen. Dadurch gibt's bei einer Spieldauer von rund 20 Stunden den ein oder anderen Frustmoment. ❑



Auf diesem Bild erkennt man deutlich, wieso **Far Cry** ein Spiel für Erwachsene ist. Harter Tobak!



Selbst eine idyllische Insellandschaft kommt nicht ohne die guten alten explodierenden Fässer aus.

HARDWARE 05/12

IVY-BRIDGE-REIHE
NEUE INTEL-PROZESSOREN IM SPIELETEST

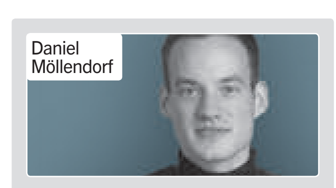


Intels neue CPU-Generation mit dem Codenamen Ivy Bridge ist da. Im Gegensatz zu den Vorgängern der Sandy-Bridge-Reihe verfügen die neuen Prozessoren über eine verbesserte Architektur für mehr Leistung sowie einen feineren Fertigungsprozess (22 statt 32 Nanometer), was unter anderem einen geringeren Stromverbrauch ermöglicht. Zudem bieten die neuen Modelle wie gewohnt einen Turbo-Modus, der den Takt bei Bedarf automatisch anhebt. Zu den neuen Modellen gehören der Core i5-3450 (3,1 bis 3,5 GHz), der i5-3550 (3,3 bis 3,7 GHz) und der Core i5-3570K (3,4 bis 3,8 GHz).
Das neue Topmodell Core i7-3770K (vier Kerne, 3,5 bis 3,9 GHz) konnten wir bereits testen. Im Gegensatz zu den i5-Modellen verfügt dieses über SMT (simuliert acht Kerne) und acht statt sechs Megabyte L3-Zwischenspeicher. Wie unsere Tabelle zeigt, liegt der i7-3770K in den getesteten Spielen klar vorne. Der Preis ist mit 290 Euro fair.
Info: www.intel.de

Prozessor	Preis	Kerne und Takt	PCG-Spiele-Index	Anno 2070	Battlefield 3	Dirt 3	Shogun 2	Starcraft 2	TES 5: Skyrim
Intel Core i7-3770K	Ca. € 290,-	4 x 3,5 GHz	100,0%	48,5	75,5	96,8	29,6	45,7	93,0
Intel Core i7-3930K	Ca. € 500,-	6 x 3,2 GHz	97,1%	44,9	73,8	95,5	29,4	43,0	93,1
Intel Core i7-2700K	Ca. € 280,-	4 x 3,5 GHz	93,5%	42,4	75,2	96,7	27,0	40,9	87,1
Intel Core i7-860	Nicht lieferb.	4 x 2,8 GHz	73,4%	28,2	71,3	89,0	18,3	29,8	64,2
AMD Phenom II X4 980 BE	Nicht lieferb.	4 x 3,7 GHz	65,6%	26,4	62,9	79,7	16,8	24,8	58,3
AMD FX-8150	Ca. € 220,-	8 x 3,6 GHz	61,5%	24,9	64,2	68,6	14,2	25,7	53,3
AMD Phenom II X6 1100T	Nicht lieferb.	6 x 3,3 GHz	60,9%	22,1	60,4	77,2	15,2	24,5	51,5
Intel Core 2 Duo E8400	Nicht lieferb.	2 x 3,0 GHz	43,2%	16,6	31,8	39,5	12,9	23,5	44,0
AMD Athlon II X3 450	Ca. € 65,-	3 x 3,2 GHz	41,5%	16,7	32,0	39,1	13,1	18,6	43,8

PLATINEN FÜR INTELS NEUE CPUS
MAINBOARDS FÜR IVY BRIDGE

Alle neuen Ivy-Bridge-CPUs (siehe Test oben) passen in den Sockel 1155. Die Prozessoren werden von Intels ebenfalls neuen Mainboard-Chips der 7er-Generation (Z77, H77, Z75, B75 etc.) unterstützt. Ältere Mainboards mit 6er-Chips eignen sich zum Teil ebenfalls für Ivy-Bridge-Prozessoren, allerdings ist dafür ein BIOS-/UEFI-Update nötig.
Zahlreiche Mainboards mit 7er-Chip sind bereits verfügbar, wie das abgebildete Asus P8Z77-V Pro. Weitere Infos und Tests zu den neuen Boards finden Sie in der aktuellen PC Games Hardware 06/2011, die ab dem 2. Mai verfügbar ist.
Info: www.pcgameshardware.de



Daniel Möllendorf

„Für Spieler lohnt sich derzeit keine neue Hardware? Oh, doch!“

Was haben **Diablo 3**, **Star Wars: The Old Republic**, **World of Warcraft** und die **Call-of-Duty**-Reihe gemeinsam? Richtig: Sie sind extrem beliebt und fesseln (wahrscheinlich) mehrere Millionen Spieler. Doch es gibt eine weitere wichtige Gemeinsamkeit: Für alle genannten Titel reichen mehrere Jahre alte PCs. Das gilt auch für viele Cross-Plattform-Entwicklungen, bei denen die Optik der PC-Version auf dem Niveau aktueller (ebenfalls sieben Jahre alter) Konsolen liegt – natürlich gibt es löbliche Ausnahmen mit Top-PC-Grafik wie **Battlefield 3**, **Skyrim** oder **Alan Wake**.

Doch was bedeutet das für PC-Spieler? Gibt es keinen Grund aufzurüsten, wenn man sich auf Toptitel mit simpler Technik beschränkt? Oh doch! Mit einer neuen Grafikkarte können Sie hochwertige Kantenglättungsmodi nutzen, die jedes Spiel veredeln. Außerdem darf man nicht vergessen, dass Sie bei Online-Spielen einen wichtigen Vorteil haben, wenn Sie auch im größten Getümmel problemlos mit 60 Fps spielen können. Wie deutlich der Vorteil von 60 gegenüber 30 Fps wahrgenommen wird, beweisen wir im Praxisversuch mit mehreren Spielern in der Ausgabe 05/2012 der PC Games Hardware. Ein oft übersehenes Argument für eine PC-Aufrüstung sind die Ladezeiten: Auch wenn das Spiel flüssig läuft, bin ich für jede Sekunde, die ich nicht auf einen Ladebalken starren muss, dankbar. Neben einer SSD ist eine schnelle CPU für geringe Ladezeiten besonders wichtig. Gerade wenn Sie im Singleplayer-Modus perfektionistisch mit Quicksave und -load arbeiten oder bei Multiplayer-Gefechten große Karten geladen werden müssen, werden Sie den Unterschied merken!

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

SSDS JETZT PREISWERT
Eine SSD bietet dank Flash-Chips deutlich schnellere Zugriffe als Festplatten (HDDs). Nun sind die Preise für gute SSDs auf weniger als einen Euro pro Gigabyte gefallen. Damit sind sie noch immer deutlich teurer als HDDs, werden aber für Spieler spannend.
Info: www.pcgames.de/preisvergleich

NOTEBOOK FÜR SPIELER
Das zusammen mit Medion entwickelte 15,6-Zoll-Laptop arbeitet mit neuer Prozessor- und Grafik-Technik: Als CPU kommt ein Intel Core i7-3610QM (Ivy Bridge, 2,3 bis 3,3 GHz) und als GPU eine Geforce GTX 670M zum Einsatz. Für superschnelle System- und Spielstarts sorgt eine 120-GB-SSD von Samsung zusammen mit einer 750-GB-HDD. Weitere Ausstattungsmerkmale sind ein entspiegeltes Display, 8 GB RAM und ein Blu-ray-Laufwerk. Der Preis liegt bei 1.349 Euro. Ab 2. Mai können Sie das neue PCGH-Notebook unter folgendem Link bestellen.
Info: www.pcgh.de/go/pcgh-notebook

TRAGESYSTEM FÜR LAN-PARTYS
An das Carrykid 1.0 von Fast2LAN für 70 Euro können Sie einen PC (bis zu 52 cm Höhe) und einen Monitor (bis zu 24 Zoll) befestigen. Dank des gepolsterten Griffs, lässt sich das System bequem tragen. Wir vermissen jedoch (einklappbare) Rollen.
Info: http://www.fast2lan.de





JEDES SPIEL EIN TREFFER!
Zielsicher
zum passenden Spiel!
REMANUM
GREPOLIS
ELSWORLD
MYSTICAL LAND
BATTLESTAR GALACTICA
REBORN HORIZON
REBORN HORIZON
JETZT GRATIS-ITEMS SICHERN!
ALLES ZU REBORN HORIZON UND ANDEREN TOP-BROWSERGAMES AUF
browserhits.de
JEDES SPIEL EIN TREFFER!



Windows 8
auch für Spieler?

Von: Reinhard Staudacher/Fabian Sawatzki/Marco Albert

Die Consumer Preview von Windows 8 ist eine Beta-Version, die einen Ausblick in die Zukunft erlaubt. Doch brauchen PC-Spieler das neue Betriebssystem Windows 8 überhaupt? PC Games gibt Antworten!

Als Microsoft im September des letzten Jahres die Developer Preview vorstellte, ging ein Raunen durch den IT-Bereich. Es stellte sich heraus, dass Metro UI die neue Standardoberfläche von Windows werden sollte. Diese Neuigkeit war insofern auch erstaunlich, als die Bedienung der Developer Preview per Maus und Tastatur alles andere als intuitiv war. Die Reaktionen in Foren reichten von Ablehnung bis Belustigung, nur vereinzelt waren positive Stimmen zu hören. Intel etwa bezeichnete Windows 8 als das Beste, das ihnen je passiert sei. Anhand der nun erschienenen Consumer Preview prüfen wir, was an diesen Behauptungen noch dran ist und vor allem, wie die Beta mit Spielen zurechtkommt.

LOOK AND FEEL

Die Developer Preview musste nach ihrer Veröffentlichung schnell viel Kritik einstecken: Zu neu war das Bedienkonzept, zu ausgefallen das Design, zu wenig auf die Nutzung mit Maus und Tastatur ausgelegt. Mit der Consumer Preview tritt zumindest im Bereich Bedienbarkeit eine deutliche Besserung ein, auch wenn die Usability in Sachen Schnelligkeit und Eingängigkeit immer noch hinter der eines Windows-7-Systems zurückliegt. Windows 8 bringt nämlich die teilweise Abkehr vom bisher als zentraler Ausgangspunkt dienenden Windows-Desktop. Ganz aus dem Betriebssystem gestrichen wurde dieser zwar noch nicht, aber in die zweite Reihe verdrängt. Das Erste, was man nach dem Einschalten erblickt, ist der neue Startbildschirm, der sowohl den Desktop als auch das Startmenü ablösen soll.

Dieser Bildschirm besteht aus rechteckigen, frei arrangierbaren Verknüpfungen, die von Microsoft als „Tiles“ (Kacheln) bezeichnet werden. Hinter diesen Kacheln verbergen sich kleine, einfache Programme mit klar umrissenen Aufgaben, die ihren Pendants auf dem Smartphone entsprechen. Kein Wunder also, dass Microsoft auch hier den mittlerweile landläufigen Begriff „App“ verwendet. Der Inspiration aus der Smartphone-Ecke folgend, hat Microsoft einen App Store im Angebot, in dem man sich mit neuen Apps eindecken kann. Die Consumer Preview zum Anlass nehmend, bietet Microsoft aktuell für unbestimmte Zeit sämtliches App-Store-Sortiment kostenlos an.

Ehemals im Startmenü erreichbare Funktionen befinden sich nun in der sogenannten „Charms-Bar“, die erscheint, wenn man den Mauszeiger in die rechte obere Ecke bewegt. Von hier aus kann man eine Suche starten, den Startbildschirm aus einer Anwendung heraus aufrufen, die Systemsteuerung öffnen oder den Computer auch einfach nur herunterfahren. Auch das Teilen von Inhalten einer Anwendung mit anderen Nutzern ist möglich.

GENERALÜBERHOLUNG

Wie bereits erwähnt, wurde der Desktop nicht gänzlich entfernt, allerdings hat er ein gutes Stück seiner bisherigen Aufgaben eingebüßt. In Windows 8 ruft man ihn wie die anderen Programme per Verknüpfung auf. Vornehmlich dient er nun als Arbeitsumgebung bei der Nutzung traditioneller Anwendungen. Bis auf das teilweise erneuerte Icon-Design und den entfernten Start-Button – den Startbildschirm öffnet man nun mit einem Klick in die linke untere Ecke – gleicht er funktional aber immer noch dem Windows-7-Desktop. Kritik einstecken musste aber der Explorer, der mit Windows 8 eine vom Microsoft Office 2007 bekannte Ribbon-Leiste erhält. Auf dieser befinden sich die meisten Standardaufgaben, je nach selektiertem Objekt werden auch kontextsensitiv weitere Karteireiter mit passenden Befehlen eingeblendet.

Der Kopiermanager wurde um einen Graphen erweitert, welcher die Zeitdauer aller laufenden Kopiervorgänge anzeigt: Startet man mehrere Copy-Jobs (Kopieraufgaben) gleichzeitig, so werden sie platzsparend in einem einzigen Fenster zusammengefasst. Vereinfacht wurde die Handhabung von Dateiduplikaten respektive Dateien gleichen Namens dadurch, dass Dateien bei Bedarf automatisch umbenannt werden.



IST WINDOWS 8 DENN NUN SCHNELLER?

Die Entwickler in Redmond haben viel Wert darauf gelegt, den allgemeinen Umgang mit Windows zu beschleunigen. Bei Kopiervorgängen ist die Beta zwar noch langsamer als Window 7. Doch um dem Bootvorgang Beine zu machen, wurde die Anzahl laufender Prozesse und damit die Speicherauslastung im Leerlauf reduziert. Um den Startvorgang noch weiter zu verkürzen, setzt Microsoft auf verbesserte „Hibernation“ (Ruhezustand, bekannt aus Windows 7), bei dem der PC seinen Zustand auf der Festplatte speichert, um damit beim Neustart schneller einsatzbereit zu sein. Nutzt man Windows 8 zusammen mit Windows 7 auf demselben System, so wird man feststellen, dass es erstmals einen grafischen Bootloader gibt, der sogar Maussteuerung mitbringt.

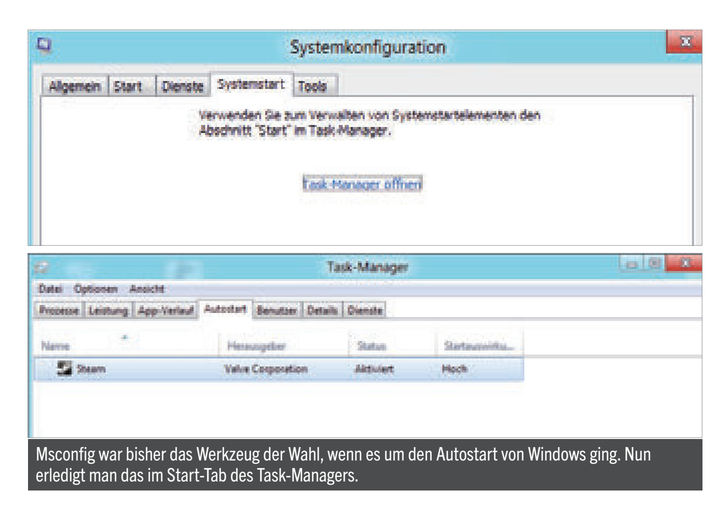
Trotz der auf den ersten Blick entschlackten Benutzeroberfläche sind die Hardware-Anforderungen nicht gestiegen: Wie auch Windows 7 verlangt Windows 8 einen 1-GHz-Prozessor. Setzt man die 32-Bit-Version ein, so werden 1 Gigabyte Arbeitsspeicher sowie 16 Gigabyte Festplattenspeicher gefordert. Bei der 64-Bit-Version steigen beide Empfehlungen auf 2 Gigabyte Hauptspeicher und 20 Gigabyte benötigte Festplattenkapazität. ❑



PRO UND CONTRA ZU WINDOWS 8

- **+ … Comeback des hardwareunterstützten Sounds: Der seit Vista bestehende Zwang zu Software-Sound unter Direct Sound fällt.**
- **+ … Deutliche Entschlackung und Beschleunigung alltäglicher Aufgaben, wodurch sich Windows 8 insgesamt schneller anfühlt.**
- **+ … Der App Store: Windows 8 kümmert sich damit das erste Mal auch um Drittherstellerr-Software.**
- **– … Die neue Oberfläche: Die Usability auf Touch-Geräten hatte bei Microsoft eindeutig Priorität. Für Desktop-Üendant ist sie weniger geeignet.**
- **– … Wenig Neues abseits des neuen GUIs. Rein technisch bleibt bei Windows 8 vieles beim Alten (Ausnahme: Direct X 11.1).**
- **– … App-Konzept: Betrachtet man als Core-Gamer das Spiele-Angebot auf den Smartphones, kommen Zweifel an dem App-Konzept auf.**

1983	1990	1992	1993	1995	1998	2000	2000	2001	2007	2009	2012
Microsoft Windows **1.0**	Microsoft Windows **3.0**	Microsoft Windows **3.1**	Microsoft Windows **NT**	Microsoft Windows **95**	Microsoft Windows **98**	Microsoft Windows **Me**	Microsoft Windows **2000**	Microsoft Windows **XP**	Microsoft Windows **Vista**	Microsoft Windows **7**	Microsoft Windows **8**


Msconfig war bisher das Werkzeug der Wahl, wenn es um den Autostart von Windows ging. Nun erledigt man das im Start-Tab des Task-Managers.


Für herkömmliche Programme (rechts im Bild) werden auf dem Startbildschirm Verknüpfungen hinzugefügt, auch wenn sie sich nicht in das Gesamtbild passen.

WINDOWS 8 & ENVIRONMENTAL AUDIO EXTENSIONS (EAX)



Die „Enviromental Audio Extension", abgekürzt EAX, ist ein von Creative Labs entwickeltes System zur Simulation von Umgebungsgeräuschen und wurde 1998 das erste Mal der Öffentlichkeit vorgestellt. Der Hintergrundgedanke ist dabei, dass sich beispielsweise ein einfaches Trittgeräusch je nach Umgebung und Material stark unterscheiden kann. So klingt in einem großen Raum, zum Beispiel einer großen Halle, das Gehen auf hölzernem Boden anders als etwa auf Steinplatten. Um den Entwicklern dabei das Aufzeichnen sämtlicher dieser veränderten und variierten Soundsamples abzunehmen, bietet EAX diverse Voreinstellungen an, mit denen ein Geräusch an bestimmte Umgebungen angepasst werden kann. Die Berechnung übernimmt dabei der Soundprozessor. Bis zur Einführung von Windows Vista wurde EAX bis zu Version Advanced HD 5.0 weiterentwickelt und war in sehr vielen Spielen zu finden, mittlerweile ist es aus fast sämtlichen Optionsmenüs verschwunden. Für andere Hersteller von Soundhardware war nur die Unterstützung bis zur EAX-Version 2.0 möglich, die Spezifikationen für Versionen darüber hinaus wurden von Creative nicht veröffentlicht.

Praxis und Benchmarks

Was bringt Windows 8 für PC-Spieler? Etwa eine höhere Bildrate in Spielen?

Technisch ist das neue Windows keine Revolution und orientiert sich deutlich an seinem Vorgänger. Das bescheinigen auch die vielen Benchmarks, welche beiden Systemen fast identische Leistungen attestieren. Dennoch hat Windows 8 auch für Spieler einige Goodies auf Lager, allen voran wohl die Rückkehr der hardwarebeschleunigten Audiowiedergabe über Direct X.

SOUND UND CO.

Die Geschichte des Hardwaresounds unter Windows ist seit dem Vista-Release eine ziemlich traurige. Wir erinnern uns: Eine der größten Änderungen des Anfang 2009 erschienenen Windows Vista war der Komplettumbau des Treibersystems, u. a., um einige alte Zöpfe abzuschneiden. Diesem Umbau fiel auch der bisher mögliche, direkte Zugriff auf die Soundhardware zum Opfer, der bis zu diesem Zeitpunkt von Spielern ausgiebig genutzt wurde. Von da an war hardwarebeschleunigter Sound für die Kombination Vista/DirectX Geschichte, eine Software-DSP übernahm nun die Berechnung. Die Nutzung von EAX, einem von Creative Labs entwickelten System zur Simulation von Umgebungsgeräuschen, war nur noch bis Version 2.0 ohne Weiteres möglich, da die höheren EAX-Versionen von Creative Labs nicht freigegeben respektive lizenziert wurden. Creative veröffentlichte zwar schnellstens Alchemy, einen Wrapper, der die Direct-Sound-API-Aufrufe auf die freie API Open AL umleitete, das stellte aber nur eine (lästige) Notlösung dar. Open AL, bei der Hardwarebeschleunigung und EAX ohne Weiteres noch möglich, konnte sich nicht als native API für die Soundausgabe bei Spielen durchsetzen. Dedizierte Soundkarten wurden damit praktisch über Nacht auf dieselbe Stufe mit Onboard-Sound gestellt, einzig über die Nutzung hochwertigerer Bauteile konnten sie sich einen Vorsprung gegen die wenige Eurocent kostenden Onboard-Chips wahren.

Mit Windows 8 will Microsoft die Unterstützung von Soundhardware auf den Zustand zurücksetzen, wie man ihn von Windows XP kennt. Ob sich die Entwickler durch den neuen EAX-Support überreden lassen, ein weiteres Mal die Spezialfähigkeiten von dedizierten Soundkarten zu unterstützen, bleibt abzuwarten, zumal der ehemals verbreitetste Standard, EAX, immer noch proprietär ist.

DIRECT X

Ein weitere Änderung, mit der Vista damals PC-Nutzer erzürnte, war Direct X 10. Hier betraf es aber Nutzer von Windows XP, dessen Direct X 9 das letzte Update der API auf diesem Betriebssystem bleiben sollte. Eine weitere ähnlich gravierende Modifizierung steht uns mit dem Wechsel auf Windows 8 nicht bevor: Von Direct X 12 gibt es noch keine konkreten Informationen, sehr wahrscheinlich wird Windows 8 mit der Direct-X-Version 11.1 ausgeliefert werden, die Consumer Preview bringt Direct X 11 mit. Dem kleinen Versionsnummern-Sprung entsprechend sind bisher auch keine gravierenden Feature-Erweiterungen bekannt, die Veränderungen bestehen großteils aus Verbesserungen bereits bestehender Funktionen. Geplant ist allerdings die Einführung einer treiberunabhängigen Unterstützung für stereoskopisches 3D. Weitere Änderungen betreffen das Video-Playback sowie die Wiedereinführung des sogenannten Cap-Bits, wodurch sich das Feature-Set von Grafikchips besser feststellen lässt, vermutlich im Hinblick auf die Verwendung von Windows 8 auf System-on-a-Chip-Geräten.

XBOX-LIVE

Mit Windows 8 wird auch die von der Xbox 360 bekannte Multiplayer-Plattform Xbox Live ihren Weg auf den heimischen PC finden. Microsoft hat sich bisher nur sehr verhalten über den genauen Funktionsumfang geäußert. Bis jetzt ist davon auszugehen, dass die Plattform wohl rudimentäre Funktionen eines Social Networks – neben den bekannten Features wie Achievements, Messaging und Sprach-Chats – haben wird. Die Möglichkeit für plattformübergreifendes Spielen wurde von Microsoft ebenfalls genannt. Unklar ist, ob Xbox Live nur für Metro-Apps oder auch für traditionelle Spiele zur Verfügung stehen soll.

PERFORMANCE IN SPIELEN

Einer der für Spieler interessantesten Aspekte eines jeden neuen Windows ist, wie es sich in Spielen schlägt. Dazu haben wir Windows 8 mit aktuellen und viel gespielten Spiele-Krachern wie **Battlefield 3**, **Starcraft 2** und **Skyrim** (Benchmarks auf der nächsten Seite) getestet. Ebenso wie bei den Technik-Neuerungen bietet Windows 8 auch hier nur wenig Überraschendes: Bei **Battlefield 3** lassen sich quasi keine Unterschiede feststellen, das Spiel läuft mit der Consumer Preview wie unter seinem Vorgänger. Um wenige Prozente langsamer zeigt sich Windows 8 beim Test mit **Starcraft 2**. Befinden sich die Messwerte auf dem HDD-System noch nahe an der Grenze zur Messungenauigkeit, so wird der Unterschied auf dem SSD-System schon deutlicher. Ein geteiltes Bild ist bei **Skyrim** zu beobachten: Während der Windows-7-Rechner unter Einsatz einer HDD schneller ist, verkehrt sich das Ergebnis ins Gegenteil, wenn eine SSD genutzt wird. Die Messungen bei **Modern Warfare 2** bescheinigen einen minimalen Vorteil für Windows 8 auf dem SSD-System, auf dem HDD-Rechner liegen die Unterschiede innerhalb der Messungenauigkeit.

Der Einsatz einer SSD wirkt sich bei allen Spielen grundsätzlich bei beiden Betriebssystemen positiv aus, einzig **Battlefield 3** zeigt erhebliche Einbußen. Eine eindeutige Tendenz zu einem Betriebssystem lässt sich hier nicht ausmachen, was darauf schließen lässt, dass die SSD-Unterstützung seit Windows 7 nicht weiter optimiert wurde. Insgesamt scheint sich die Consumer Preview bei grafiklastigen Spielen in puncto Performance auf dem Niveau von Windows 7 zu bewegen. Betrachtet man CPU-lastige Benchmarks wie die von **Starcraft 2** und **Skyrim**, so stellt man fest, dass diese eher zugunsten von Windows 7 ausfallen – bemerkenswert, wenn man bedenkt, dass zu den Optimierungen auch eine Verringerung der Prozessor-Grundlast gehören soll, erzeugt durch die Hintergrundprozesse. Womöglich sind diese Optimierungen noch nicht vollständig in die Beta eingeflossen.

BOOT- UND KOPIERZEITEN

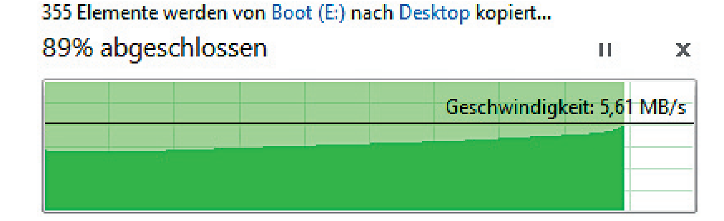
Bereits zur Developer Preview veröffentlichte Microsoft ein Diagramm, das die Bootzeiten 35 verschiedener Systeme jeweils unter Windows 7 und Windows 8 verglich. Der Vorteil lag dabei jedes Mal deutlich aufseiten der Developer Preview. Und auch die Messungen mit der Consumer Preview bestätigen, dass Microsoft den Bootvorgang deutlich beschleunigen konnte. Sind es auf dem mit einer HDD ausgestatteten Rechner „nur“ 6 Sekunden respektive 11 %, so kann die Consumer Preview das Rennen auf dem SSD-System mit einem Vorteil von 13 Sekunden bzw. 37 % deutlich für sich entscheiden. Die SSD spielt Windows 8 hierbei deshalb so sehr in die Hände, da Windows 8 seinen Zustand auf dem Massenspeicher sichert und sich anhand dieser Daten wiederherstellt, was eine Zeitersparnis gegenüber dem Neustarten aller Komponenten beim Bootvorgang bringt.

ANWENDUNGSKOMPATIBILITÄT

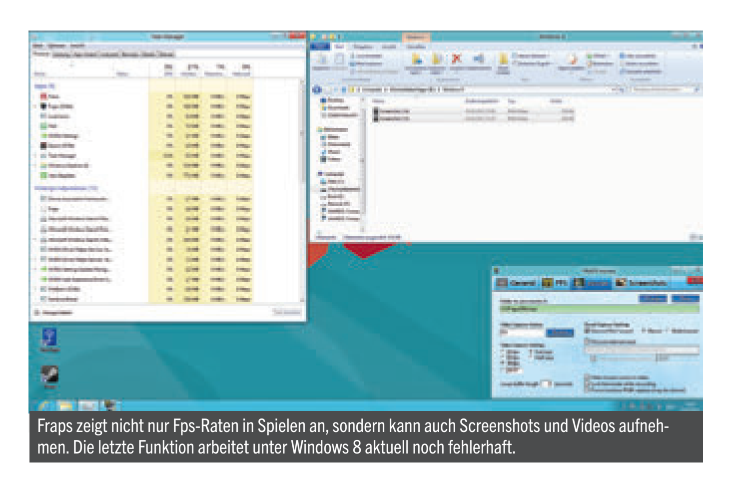
Erfreuliches können wir über die Anwendungskompatibilität berichten: Von allen getesteten Anwendungen war nur eine einzige (**Camstudio**) nicht lauffähig. Kleinere Inkompatibilitäten gibt es bei **Avira Antivir**, **Skype** und **Fraps**. **Avira Antivir** scheint nur unter Windows 8 x64 Probleme zu haben, was die Situation etwas zuungunsten der 64-Bit-Version ändert. Vollständig kompatibel scheint Windows 8 mit Spielen zu sein. Abseits von Leistungsunterschieden ließen sich keine Inkompatibilitäten feststellen.

BRAUCHEN SPIELER WIN 8?

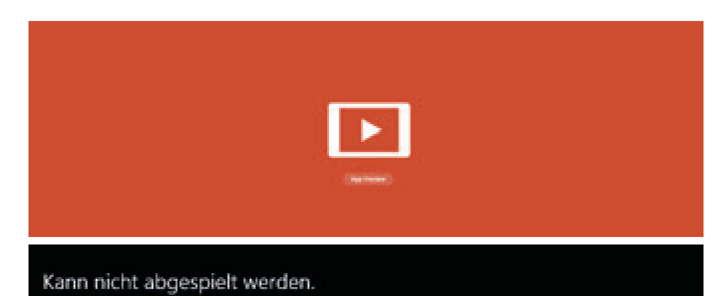
Die Consumer Preview wird bei Spielern nur sehr verhaltene Reaktionen auslösen. Weder lassen sich bei Spielen gravierende Vorteile noch gewichtige Nachteile feststellen, allerdings schwingt das Pendel noch leicht in Richtung Windows 7. Anders hingegen sieht es aktuell bei den Kopiervorgängen aus, bei denen das neue Windows seinem Vorgänger auf SSD-Systemen deutlich unterliegt. Sollte sich das Bild bis zum Release nicht ändern, so wird aus Sicht der Spieler die Anschaffung von Windows 8 eine bloße Geschmackssache sein, je nachdem, ob die neue Metro-Oberfläche und die Ribbons ankommen. Allerdings sollte man immer im Hinterkopf behalten, dass die Consumer Preview, auch wenn sie schon erstaunlich stabil läuft, immer noch eine Betaversion ist. Erhebliche Änderungen, vor allem im Bereich der Performance sind also immer noch möglich. Das vorläufige Fazit lautet allerdings, dass man getrost bei Windows 7 bleiben kann. ❑



Kopiervorgänge unter Windows 8 dauern aktuell länger als unter Win 7. Der verbesserte Copy-Manager mit schickem Graph macht die Wartezeit allerdings etwas erträglicher.



Fraps zeigt nicht nur Fps-Raten in Spielen an, sondern kann auch Screenshots und Videos aufnehmen. Die letzte Funktion arbeitet unter Windows 8 aktuell noch fehlerhaft.



Offenbar fehlen Windows 8 noch einige Video-Codecs, denn während des Tests konnten wir nicht alle Test-Filme problemlos abspielen.

KOMPATIBILITÄT SPIELE

Spiel	Windows 8 x86	Windows 8 x64
Anno 1404	✔	✔
Battlefield 3	✔	✔
Counter-Strike	✔	✔
Crysis Warhead	✔	✔
Call of Duty: Black Ops	✔	✔
Call of Duty: Modern Warfare 2	✔	✔
The Elder Scrolls V: Skyrim	✔	✔
Starcraft 2	✔	✔

✔ Läuft – Läuft mit Einschränkungen

TRUECRYPT: KAUM UNTERSCHIEDE

Truecrypt-Benchmark mit 100 MB Puffergröße

Win 7: Notebook mit SSD 156,0
Win 8: Notebook mit SSD 154,7 (–1 %)

Win 7: Rechner mit HDD 83,9
Win 8: Rechner mit HDD 82,5 (–2 %)

System: Notebook: Intel Core i7-2670QM, Nvidia Geforce GTX 570M, 8 Gigabyte DDR3-RAM; Rechner: Intel Core 2 Quad Q9300, Nvidia Geforce GTX 560, 4 Gigabyte DDR2-RAM, Treiber: Geforce 296.10 unter Windows 7, Geforce 296.17 unter Windows 8

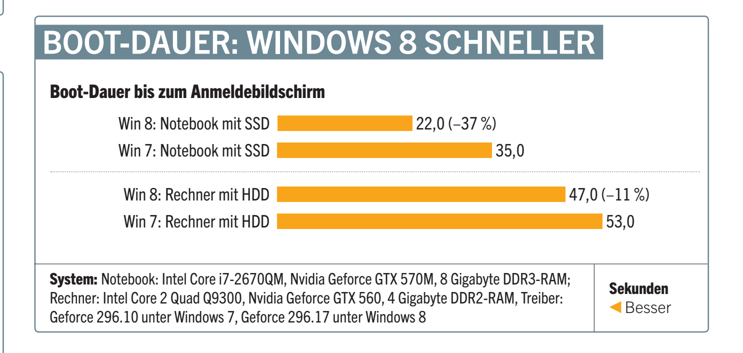
MB/s; ▶ Besser

KOMPATIBILITÄT ANWENDUNGEN

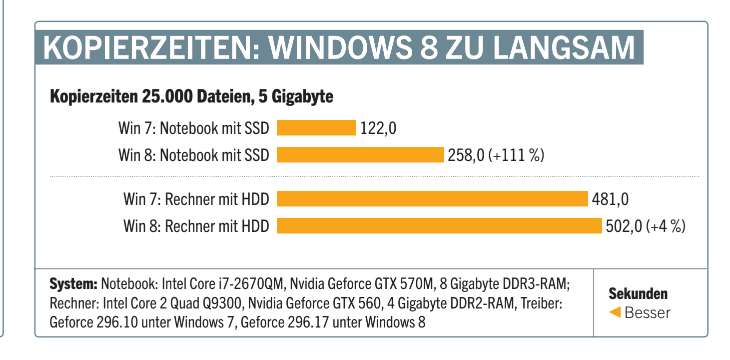
Anwendung*	Windows 8 x86	Windows 8 x64
7-Zip	✔	✔
Adobe Reader X	✔	✔
Avast	✔	✔
Avira Antivir Free	✔	–
Cyberlink Blu-ray Disk Suite	✔	✔
Dropbox	✔	✔
Firefox 11	✔	✔
Fraps	–	–
Irfan View	✔	✔
Microsoft Security Essentials	✔	✔
Skype	–	–
Teamspeak 3 Client	✔	✔
TrueCrypt	✔	✔
VLC Player	✔	✔
Winamp	✔	✔
Win Rar	✔	✔
Win Zip	✔	✔
Xnview	✔	✔

✔ Läuft – Läuft mit Einschränkungen * Jeweils zu Redaktionsschluss aktuelle Version

BOOT-DAUER: WINDOWS 8 SCHNELLER



KOPIERZEITEN: WINDOWS 8 ZU LANGSAM



BATTLEFIELD 3: WINDOWS 8 AUF WINDOWS-7-NIVEAU

Battlefield 3, maximale Details (1.920 x 1.080, kein AA/AF)

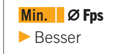
Win 8: Notebook mit SSD 24 | 27,0 (0 %)
Win 7: Notebook mit SSD 25 | 26,9

Bedingt spielbar von 40 bis 60 Fps · Flüssig spielbar ab 60 Fps

Win 8: Rechner mit HDD 31 | 36,8 (0 %)
Win 7: Rechner mit HDD 34 | 36,8

Bedingt spielbar von 40 bis 60 Fps · Flüssig spielbar ab 60 Fps

System: Notebook: Intel Core i7-2670QM, Nvidia Geforce GTX 570M, 8 Gigabyte DDR3-RAM; Rechner: Intel Core 2 Quad Q9300, Nvidia Geforce GTX 560, 4 Gigabyte DDR2-RAM, Treiber: Geforce 296.10 unter Windows 7, Geforce 296.17 unter Windows 8



STARCRAFT 2: WINDOWS 8 ETWAS SCHWÄCHER

Starcraft 2, maximale Details (1.920 x 1.080, kein AA/AF)

Win 7: Notebook mit SSD 10 | 27,4
Win 8: Notebook mit SSD 10 | 26,2 (–4 %)

Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps

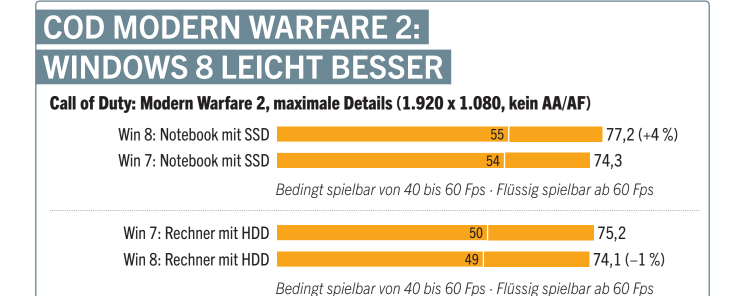
Win 7: Rechner mit HDD 12 | 18,7
Win 8: Rechner mit HDD 11 | 18,4 (-2 %)

Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps

System: Notebook: Intel Core i7-2670QM, Nvidia Geforce GTX 570M, 8 GiByte DDR3-RAM; Rechner: Intel Core 2 Quad Q9300, Nvidia Geforce GTX 560, 4 GiByte DDR2-RAM, Treiber: Geforce 296.10 unter Windows 7, Geforce 296.17 unter Windows 8

Min. | Ø Fps ▶ Besser

COD MODERN WARFARE 2: WINDOWS 8 LEICHT BESSER



SKYRIM: GEMISCHTES ERGEBNIS

The Elder Scrolls V: Skyrim, maximale Details (1.920 x 1.080, kein AA/AF)

Win 8: Notebook mit SSD 45 | 48,1 (+4 %)
Win 7: Notebook mit SSD 43 | 46,4

Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps

Win 7: Rechner mit HDD 34 | 42,6
Win 8: Rechner mit HDD 32 | 39,2 (–8 %)

Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps

System: Notebook: Intel Core i7-2670QM, Nvidia Geforce GTX 570M, 8 Gigabyte DDR3-RAM; Rechner: Intel Core 2 Quad Q9300, Nvidia Geforce GTX 560, 4 Gigabyte DDR2-RAM, Treiber: Geforce 296.10 unter Windows 7, Geforce 296.17 unter Windows 8

Min. | Ø Fps ▶ Besser

Unter der Haube

Die Neuerungen von Windows 8 im Detail

Die Gestaltung des Installationsvorgangs änderte sich im Vergleich zu Windows 7 nicht, allerdings wurde der Vorgang deutlich beschleunigt: Braucht Windows 7 noch etwa 13,5 Minuten für die Installation auf dem Testsystem, läuft derselbe Vorgang unter Windows 8 mit 10,5 Minuten um fast ein Viertel schneller ab. Die Anzahl der Neustarts blieb mit zwei an der Zahl bei beiden Systemen gleich. Der Einrichtungsaufwand im Vergleich zu Windows 7 wird deutlich größer, wenn Sie nach der Installation sofort ein Microsoft-Konto anlegen.

Reichte im Vorgänger noch der Benutzername und ein Computer-Alias für das Heimnetz, verlangt Windows 8 auch nach E-Mail, Realnamen, Telefonnummer und einer Sicherheitsfrage. Anhand dieser wird ein Microsoft-Konto erstellt, an das dann ähnlich wie bei Steam, Origin und den großen Smartphone-Betriebssystemen die Apps nach dem Kauf gebunden werden. Die Neugier von Windows geriet dabei in den Kommentarbereichen diverser Online-Foren heftig unter Kritik. Immer noch möglich, wenn auch etwas versteckt, ist die Einrichtung eines normalen lokalen Accounts ohne die Angabe persönlicher Daten. Man findet die Option etwas verborgen links unten auf dem Bildschirm, auf dem die Eingabe der E-Mail-Adresse verlangt wird. Auf der nächsten Seite wählt man ein „Lokales Konto“. Jedoch wird spätestens mit der Nutzung des App Stores (auch für kostenlose Apps) die Einrichtung eines Microsoft-Kontos nötig.

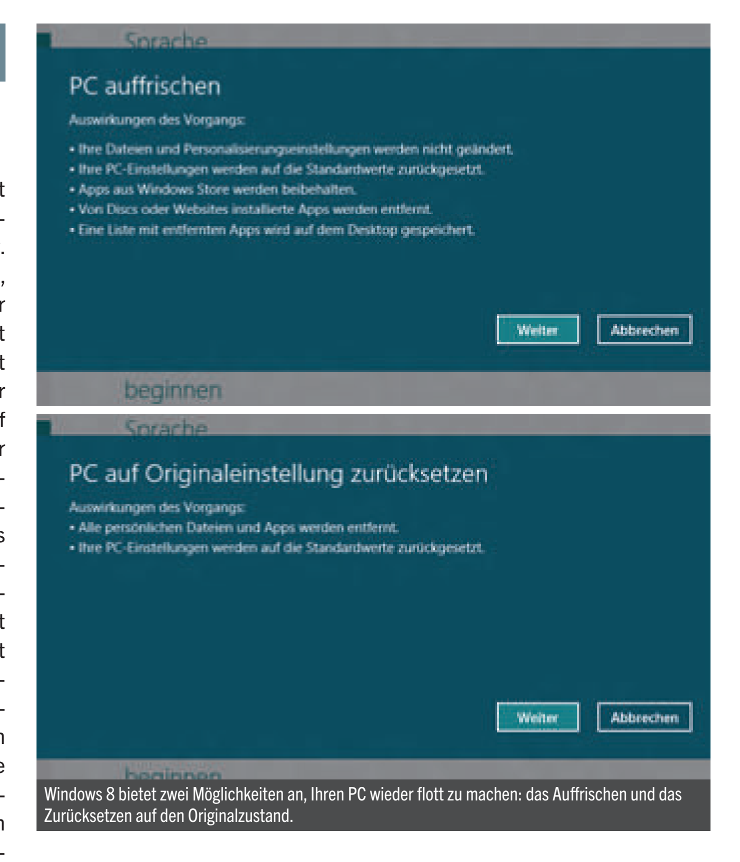
Der Speicherverbrauch im Leerlauf wurde ebenfalls verbessert: Erreicht wurde dies u. a. durch die Reduzierung der Prozessanzahl direkt nach dem Start. Sind es laut Microsoft auf einem frisch installierten Windows 7 noch 32 Prozesse, die laufen, konnte Microsoft die Anzahl bei Windows 8 auf 29 drücken. Alle Optimierungen bescheren Windows 8 einen um insgesamt ca. 120 Megabyte reduzierten Speicherverbrauch im Leerlauf.

Weitere Geschwindigkeitsverbesserungen sollen dadurch erreicht werden, dass Windows 8 nur noch in Ausnahmefällen komplett herunterfährt. Der neue Normalzustand wird ein „Hibernation“ bzw. „Ruhezustand“ des Systems sein, dessen Prinzip zwar schon länger bekannt ist, aber noch längst nicht von allen Anwendern eingesetzt wird. Beim Ruhezustand wird der Inhalt des Arbeitsspeichers auf die Festplatte geschrieben und der Computer erst danach heruntergefahren. Wird der Rechner wieder eingeschaltet, stellt Windows anhand der auf der Festplatte gespeicherten Daten den Ursprungszustand wieder her. Microsoft setzt dabei voll auf die Leistungsfähigkeit der sich immer weiter verbreitenden SSD-Laufwerke, welche Lese- und Schreibgeschwindigkeiten von mehreren Hundert Megabyte pro Sekunde bieten. In Kombination mit dieser Hardware und dem BIOS-Nachfolger UEFI sollen damit Startzeiten von unter 20 Sekunden möglich werden.

ZEITMASCHINE

Im näheren Bekanntenkreis sollte wohl jeder von Ihnen schon mal einen Malware-verseuchten und mit Toolbars gespickten Rechner flott gemacht haben, bei dem nach der Erstinspektion das Urteil sofort „Neuinstallation“ lautete. Die bisher vorhandene Systemwiederherstellung war zwar gut gemeint, brachte aber nur selten Besserung, besonders bei tiefer gehenden Problemen. Bei Windows 8 versucht Microsoft, vom Allheilmittel der Neuinstallation abzurücken beziehungsweise es auch Laien zu ermöglichen, ihren Computer auf den Ursprungszustand zurückzusetzen.

Das Zurücksetzen des Systems ist in zwei Stufen möglich: In der Systemsteuerung finden Sie dafür in der Kategorie „Allgemein“ die Punkte zum Auffrischen des Systems wie auch zum Zurücksetzen auf die Originaleinstellung. Ersteres lässt sich mit der traditionellen Systemwiederherstellung vergleichen. Sowohl Konten und Einstellungen als auch die persönlichen Dateien bleiben erhalten, das System wird auf eine funktionierende Konfiguration zurückgesetzt. Alle aus dem Netz oder von DVD installierten Programme



Windows 8 bietet zwei Möglichkeiten an, Ihren PC wieder flott zu machen: das Auffrischen und das Zurücksetzen auf den Originalzustand.

Durch Optimierung gelang es, den verbrauchten Speicher im Leerlauf zu verringern. Im Bild der neue Task-Manager mit der Speicherauslastung.

Der Microsoft-Account ist für die Nutzung des App-Stores nötig und verlangt die Angabe einiger persönlicher Daten. Die Einrichtung kann aber auch später erfolgen.

werden entfernt, einzig die installierten Metro-Apps aus dem Store bleiben erhalten. Damit das nachfolgende Einrichten des Systems leichter fällt, findet man nachher auf dem Desktop eine HTML-Datei mit einer Liste aller entfernten Programme.

Wählt man den Punkt für die Originaleinstellungen, kommt dies einer Neuinstallation von Windows mitsamt vorhergehender Formatierung gleich. Hier überlässt Windows dem Nutzer die Wahl, ob er seine Daten gründlich oder aber schnell gelöscht haben möchte, im letzten Fall mit dem Risiko, dass Datenrettungstools nachher die Daten vielleicht noch herstellen könnten. Die erstgenannte Option eignet sich, wenn man einen Verkauf des Rechners mitsamt Betriebssystem anstrebt, da selbst der Lizenzschlüssel neu eingegeben werden muss.

SECURE BOOT

Mit der Technik „Secure Boot" will Microsoft die Sicherheit von Windows weiter erhöhen. Um die Kompromittierung des Systems bereits vor dem Start von Windows zu verhindern, erlaubt Secure Boot nur das Ausführen signierter Bootloader. Diese Vorgehensweise kennt man bereits aus dem Bereich der mobilen Geräte, welche fast durchgehend mit signiertem Bootloader ausgeliefert werden. Diese Funktion wurde nun auch in die „Windows Hardware Certification Requirements" aufgenommen, die Neuauflage der „Logo Requirements", deren Erfüllung notwendig ist, damit Rechner das Windows-Logo tragen und die Hersteller mit dem Windows-Logo werben dürfen. Zwar verlangt Microsoft eine Abschaltungsmöglichkeit, Vertreter diverser Organisationen aus dem Bereich freier Software argwöhnen aber, dass durch Secure Boot das Aufspielen alternativer Betriebssysteme verhindert, zumindest aber erschwert wird.

Ein weiteres Problem ist, dass sämtliche Komponenten, die Direktzugriff auf die Hardware benötigen – beispielsweise Treiber –, ebenfalls signiert sein müssen. Da jede dieser Komponenten nur einen Schlüssel besitzen kann und dieser auch im BIOS/UEFI hinterlegt sein muss, ist es nicht praktikabel, jedem Hardware-Hersteller einen eigenen Schlüssel zu geben. Es wird also meist ein Schlüssel verwendet werden, der immer im UEFI zu identifizieren sein wird – der von Microsoft. Kritische Stimmen befürchten, dass Microsoft hier seine Marktmacht ausnutzen könnte, zumal Microsoft die UEFI-Spezifikation nicht einfach übernimmt, sondern deutlich erweitert.



Die neue Funktion „Secure Boot" wird nach unserer Einschätzung nur auf UEFI-Mainboards laufen, die mit solch einem TPM-Chip ausgestattet sind. (Bild: Infineon)

TRAGBARES WINDOWS

Mit Windows 8 will Microsoft eine offiziell unterstützte Methode zur Installation auf Wechseldatenträgern anbieten, sodass Windows auf anderen Computern gestartet werden kann. Dabei behält es alle Features eines lokal installierten Windows, darauf installierte Programme laufen wie bisher. Das hierfür benötigte Werkzeug „Portable Workspace Creator" ist weder in der Developer Preview noch in der Consumer Preview enthalten, jedoch existieren Screenshots aus der Windows 8 Build 7850. Auf Microsofts Hausmesse Build Conference wurden USB-Sticks mit vorinstalliertem Windows 8 verteilt. Tester berichten über positive Erfahrungen, so konnte Simon Bisson von ZDNet „keine wahrnehmbaren Verzögerungen feststellen, trotz des Betriebs über USB 2.0" und hielt es für „eines der wohl interessanteren Features von Windows 8".

Ein paar Details zur Funktionsweise: Nach dem Start ist für jeden neuen Rechner eine einmalige Einrichtung nötig. Danach werden Auflösung, Hardware und Internetverbindungen selbstständig erkannt, alle Einstellungen und Daten werden auf dem Stick gespeichert. Die Speichermedien des Gast-PCs bleiben dabei unberührt. Entfernt man den USB-Stick mit Windows im laufenden Betrieb, friert das System ein. Wird der USB-Stick in-

WINDOWS 8 AUF DEM TABLET-COMPUTER

Man sieht es Windows 8 in fast allen Bereichen an: Es ist für Touch-Devices gemacht! Microsoft versucht sich dabei als eine Art goldene Mitte zwischen Apple und Google zu präsentieren, indem es wie Google mit einer großen Gerätevielfalt aufwarten und gleichzeitig Apple-typische Eigenschaften wie den kontrollierten Store, geringe Varianz der Hardwareeigenschaften und strikte Design Guidelines für (Metro-)Anwendungen übernehmen will. Trotz der Gerätevielfalt schreibt Microsoft seinen Lizenznehmern genau vor, was ein Windows-8-Tablet mindestens bieten muss. Bisher ist bekannt, dass der Bildschirm eine Auflösung von 1.366 x 768 Pixeln besitzen und mindestens fünf Berührungspunkte gleichzeitig erkennen muss. Windows-8-Tablets haben fünf Hardware-Tasten, an Sensoren müssen Lichtsensor, Magnetometer, Beschleunigungssensor und Gyroskop verbaut werden. Weitere Details, die ein Windows-8-Gerät bieten muss, sind eine Videokamera mit 720p-Aufzeichnung, Direct-X-10-Support sowie mindestens 10 Gigabyte an freiem Speicher.

Damit soll auf den Geräten der verschiedenen Hersteller eine durchgehend gute Anwendungserfahrung geboten werden. Des Weiteren fordert Microsoft, dass auf ARM-Geräten im Gegensatz zu Desktop-Maschinen keine Möglichkeit besteht, Secure Boot zu deaktivieren. Ein Aufspielen fremder oder modifizierter Betriebssysteme soll damit verhindert werden. Tests von Windows 8 auf Tablets waren bisher nur auf x86-basierten Tablets und Convertibles möglich, da der ARM-Support noch nicht in der Consumer Preview enthalten ist. So lassen sich im Internet diverse Tutorials finden, wie z. B. Windows 8 auf dem We Tab betrieben werden kann.

Tablet von Fujitsu mit Windows 8 (Bild: Fujitsu)

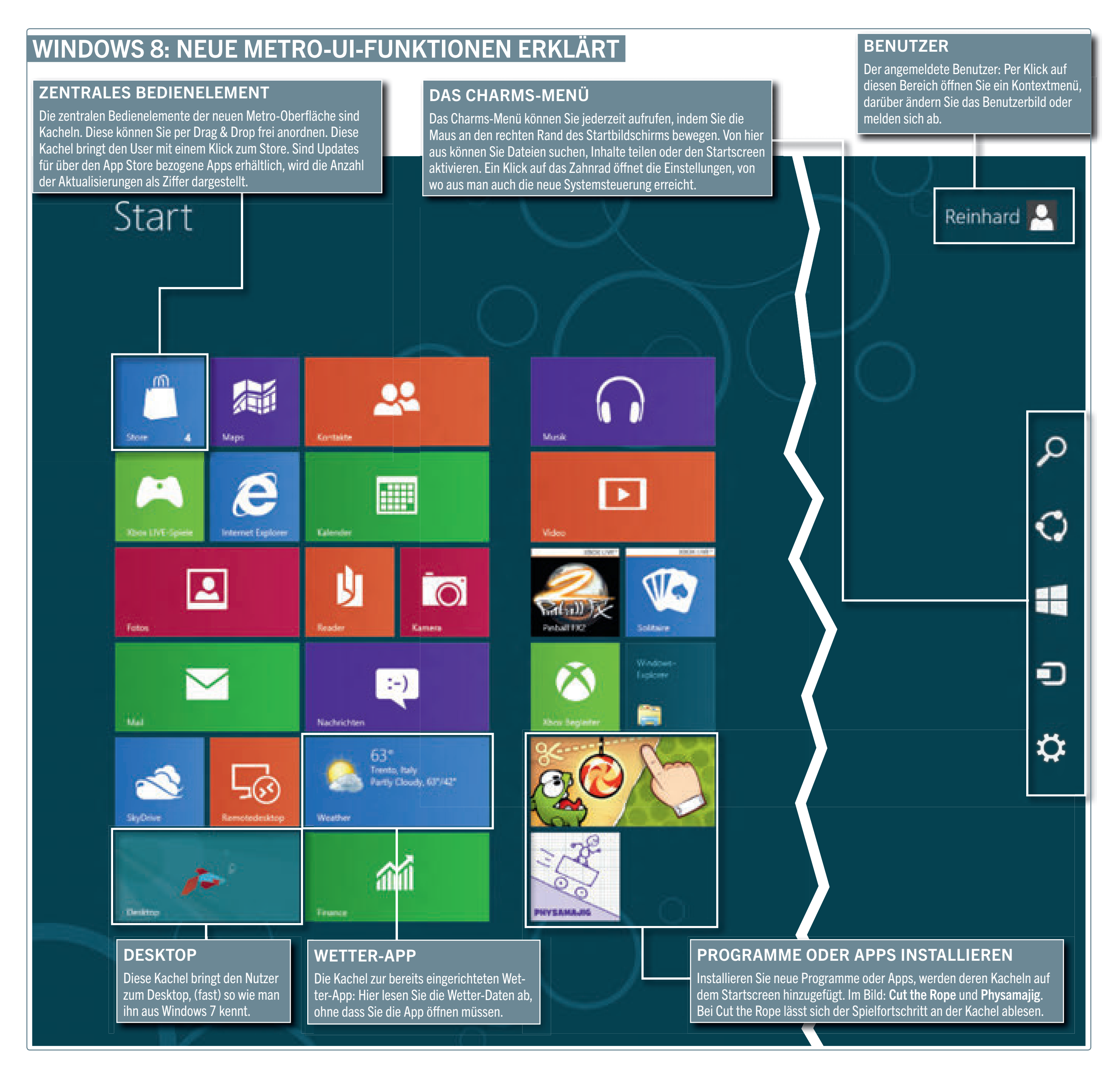

nerhalb der nächsten 60 Sekunden wieder angesteckt, ist ein normales Weiterarbeiten möglich, ansonsten fährt das System automatisch herunter. Wer jetzt denkt, dies sei das optimale Datenrettungssystem, wird wohl enttäuscht sein. Nach bisherigem Kenntnisstand plant Microsoft „Windows to go“ nur für Geschäftskunden, einem Endkunden-Windows wird keine Lizenz speziell für „Windows to go“ beiliegen.

WINDOWS ON ARM (WOA)

Microsoft hat sich bei Windows 8 nicht nur an einer Stelle deutlich an dem in den letzten Jahren explosionsartig gewachsenen Smartphone-Bereich orientiert. Das liegt daran, dass Microsoft mit Windows 8 auch den Tablet-Markt erobern will. Nach mehreren gescheiterten Versuchen (UMPCs, Convertibles), die x86-Architektur durchzusetzen, wechselt Microsoft nun ebenfalls auf die stromsparende ARM-Architektur, ebenso wie die überwältigende Mehrzahl der Konkurrenz. Wie wichtig ein nennenswerter Marktanteil für Microsoft ist, kann man daran ablesen, dass Windows on ARM neben Windows Server, Embedded und Phone 7 als eigener Teil der Windows-Produktfamilie geführt wird.

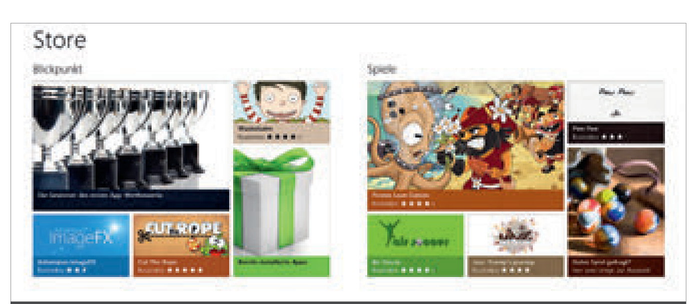
Eine Vielzahl der Optimierungen lässt sich darauf zurückführen, dass Windows auf den im Vergleich zu x86-Prozessoren schwachbrüstigen ARM-Prozessoren lauffähig sein muss. So ist etwa Apples A5-Prozessor des iPad 2, einer der aktuell schnelleren Vertreter, in etwa auf dem Niveau der ersten Single-Core-Atoms-CPUs von Intel.

Neben den Leistungsnachteilen der ARM-Architektur bringt ein Wechsel der Architektur noch andere Einschränkungen mit sich: Aktuelle Desktop-Software ist nur auf x86-Systemen lauffähig. Soll ein Programm auch auf der ARM-Plattform laufen, sind Anpassungen nötig. So wird auch nicht das volle Repertoire der von Windows 8 mitgelieferten Software auf ARM-Systemen laufen. Windows-Chef Steve Sinofsky bestätige in seinem Blog, nur dass der Internet Explorer 10 und der Windows Explorer für ARM-System zur Verfügung stehe, spricht aber auch noch von „einigen anderen Apps“, ohne weiter darauf einzugehen. Für das Microsoft Office 15 hat hat der Software-Riese aus Redmond schon in Aussicht gestellt, dass Word, Excel, Powerpoint und One Note auch auf ARM-Systemen lauffähig sein werden. Das App-Angebot wird um „Windows Phone 7“-Apps erweitert, die auch unter Windows funktionieren werden. Umgekehrt sollen für Windows 8 x86 erstellte Metro-Apps auch ohne Weiteres auf ARM-Systemen ihren Dienst verrichten.



Der App Store, ein Ausblick und Praxistipps

Eine der wichtigsten Neuerungen von Windows 8 ist der App Store. Welche Möglichkeiten bietet der virtuelle Einkaufsladen für Spieler?



Das Kacheldesign von Windows 8 wird auch im App Store weitergeführt. Im Bild sehen Sie die aktuelle Startseite des Online-Shops.

WICHTIGE TASTATURKÜRZEL IN WINDOWS 8

Tasten-Kombination	Funktion
Windows-Taste	Start-Bildschirm anzeigen
Windows-Taste + C	Charm-Leiste öffnen
Windows-Taste + D	Desktop anzeigen
Windows-Taste + E	Windows Explorer öffnen
Windows-Taste + F	Dateien mit dem „Suchen"-Charm durchsuchen (+ Strg, um Computer im Netzwerk zu suchen)
Windows-Taste + H	„Teilen"-Charm aufrufen
Windows-Taste + I	„Einstellungen"-Charm aufrufen
Windows-Taste + J	Fokuswechsel zwischen angedockter und großer App
Windows-Taste + K	„Geräte"-Charm aufrufen
Windows-Taste + L	Konto wechseln (Befindet man sich in einer Domain, wird der Computer gesperrt.)
Windows-Taste + M	Alle Fenster minimieren (Desktop)
Windows-Taste + O	Bildschirmausrichtung sperren
Windows-Taste + Q	„Suchen"-Charm aufrufen
Windows-Taste + R	Ausführen starten
Windows-Taste + V	Zwischen Benachrichtigungen wechseln (+ Umschalt, um rückwärts zu navigieren)
Windows-Taste + W	Einstellungen mit dem „Suchen"-Charm durchsuchen
Windows-Taste + X	Schnellzugang zu den erweiterten Einstellungen (öffnet das Windows Mobility Center, falls installiert)
Windows-Taste + Z	App-Leiste öffnen
Windows-Taste + 1-9	Zu der App an der angegebenen Position gehen
Windows-Taste + +	Reinzoomen
Windows-Taste + -	Rauszoomen
Windows-Taste + , (Komma)	Gibt den Blick auf den Desktop frei
Windows-Taste + . (Punkt)	Eine Metro-App rechts andocken (+ Umschalt, um sie links anzudocken)
Windows-Taste + Leertaste	Eingabesprache und Tastaturlayout umschalten
Windows-Taste + Tab	Durch die letzten Metro-Apps navigieren (Nutzen Sie „Strg", um die Richtungstasten zu verwenden.)
Windows-Taste + Pos1	Nicht-aktive Desktop-Fenster minimieren
Windows-Taste + Bild hoch	Start-Bildschirm auf den linken Monitor verschieben
Windows-Taste + Bild runter	Start-Bildschirm auf den rechten Monitor verschieben
Windows-Taste + Pause	Systemeigenschaften
Windows-Taste + Richtungstaste links	Fenster links andocken (+ Umschalt, um das Fenster auf den linken Monitor zu verschieben)
Windows-Taste + Richtungstaste rechts	Fenster rechts andocken (+ Umschalt, um das Fenster auf den rechten Monitor zu verschieben)
Windows-Taste + Richtungstaste hoch	Desktopfenster maximieren (+ Umschalt, um die aktuelle Breite beizubehalten)
Windows-Taste + Richtungstaste runter	Desktop-Fenster wiederherstellen/minimieren (+ Umschalt, um die aktuelle Breite beizubehalten)
Windows-Taste + F1	Windows-Hilfe und Support

War unter Win 7 die Installation von Programmen noch uneingeschränkt, versucht Microsoft, mit Win 8 die Softwareverwaltung per Store in geordnete Bahnen zu lenken. Zumindest, wenn es um Metro-Apps geht.

WINDOWS APP STORE

In der Developer Preview war er noch ein Verknüpfungs-Dummy, in der Consumer Preview ist der Windows Store nun endlich enthalten. Microsoft bietet damit das erste Mal eine zentrale Anwendungsverwaltung an, wenn auch nur für Metro-Apps. Traditionelle Anwendungen können wie bisher am Store vorbei installiert werden. Dies gilt aber nur für PCs, für ARM-basierte Geräte wird der Windows Store die einzige Softwarequelle sein. Das Konzept orientiert sich an seinen Pendants aus dem Smartphone-Bereich. Auf der Startseite gibt es Unterteilungen nach Kategorie, darin werden besonders beliebte oder hochwertige Apps beworben. Klicken Sie auf die Überschrift, können Sie das gesamte Sortiment der jeweiligen Kategorie durchsuchen. Ein Klick auf eine App zeigt eine Beschreibung, auch Kommentare und Bewertungen findenSie hier. Haben Sie sich entschieden, installieren Sie die App per Klick auf den entsprechenden Button. Die Hoheit über den Installationsort gibt man beim Windows Store vollständig an das System ab. Etwas ungewohnt, wenn man bisher noch nicht mit einem App Store zu tun hatte, aber ein System, das man nach einiger Zeit dennoch zu schätzen lernt. Microsoft nimmt die Consumer Preview zum Anlass und bietet für unbestimmte Zeit alle Apps im Windows Store kostenlos an. In Zukunft, wahrscheinlich mit der Deaktivierung der Consumer Preview, werden die geladenen Apps allerdings per Timebomb durch Microsoft deaktiviert.

Was die Preisgestaltung für Apps anbelangt, gibt es von Microsoft nur wenige Rahmenbedingungen: Apps können kostenlos sein, für kostenpflichtige Apps schreibt Microsoft aber einen Mindestpreis von 1,49 Dollar vor. Der Maximalpreis, für den Apps in den Store eingestellt werden können, beträgt 999 Dollar. Vom Umsatz bekommen die Entwickler 70 %, Microsoft behält 30 % für sich, so wie man es auch von anderen Store-Betreibern kennt. Überschreitet eine App beim Umsatz die 25.000-Dollar-Grenze, wird der Entwickler fortan mit 80 % beteiligt, Microsofts Anteil schrumpft auf 20 %, ein Umstand, der den Windows App Store für Entwickler positiv von seinen Mitbewerbern abhebt.

Zu den weiteren Features für Entwickler zählt der In-App-Purchase, ein Modell, das bei sogenannten „Freemium"-Angeboten zum Einsatz kommt. Die Basissoftware ist hierbei kostenlos, ihr Umfang knapp bemessen. In der App kann man sich gegen Entgelt weitere Features und Levels dazukaufen. Nicht so großzügig ist Microsoft bei den App-Vorgaben im Bereich Technik und Design: Microsoft übernimmt für den Windows-Store einen Prüfungsprozess, wie man ihn bereits von Apple und Microsofts hauseigenem Windows Phone 7 kennt, bei dem nicht den Regeln entsprechende Apps aussortiert werden. Wie bei den großen Mitbewerbern ist ein sogenannter „Kill Switch" enthalten, der das ferngesteuerte Löschen von Apps auf den Systemen des Kunden erlaubt. Um den Programmierern die Veröffentlichung zu erleichtern, bietet Microsoft Werkzeuge an, mit denen vorab getestet werden kann, ob es die App durch die Prüfungsvorgänge schafft.

PRAXISTIPPS

Viele Nutzer scheinen das alte Startmenü zu vermissen. Schon jetzt gibt es deswegen von Stardock mit **Start8** ein Programm zum Gratis-Download, welches das alte Startmenü wiederherstellen soll. Der nach der Installation neu dazugekommene Start-Button öffnet ein optisch im Metro-Style gehaltenes Menü, das an eine kleinere Version der App-Suche erinnert. Alternativen sind **Stardock** und **Vistart**, das den Look des Windows-Vista-Startmenüs imitiert.

Eigentlich verbietet Microsoft die Installation unsignierter Apps. In den Gruppenrichtlinien kann man diesen Schutz aushebeln. Dazu startet man den Gruppenrichtlinieneditor („Win" + „R" – „grpedit.msc" – „Enter"), navigiert zu „Computerkonfiguration" – „Administrative Vorlagen" – „Windows-Komponenten" – „App

Package Deployment“ und aktiviert den Eintrag „Allow all trusted ...“. Wenn Sie der Anmeldebildschirm zu sehr stört, schalten Sie ihn in den Gruppenrichtlinien (siehe oben) unter „Computerkonfiguration“ – „Administrative Vorlagen“ – „Systemsteuerung“ – „Anpassung“ aus, indem Sie den Wert „Do not display the lock screen“ aktivieren. Um sich danach beim Systemstart noch automatisch anzumelden, muss man in den Benutzerkontenoptionen („Win“ + „R“ – „netplwiz“ – „Enter“) den Haken bei „Benutzer müssen Benutzernamen und Kennwort eingeben“ entfernen. Nach einem Klick auf „Übernehmen“ geben Sie die Daten des Kontos ein, mit dem Sie automatisch angemeldet werden möchten.

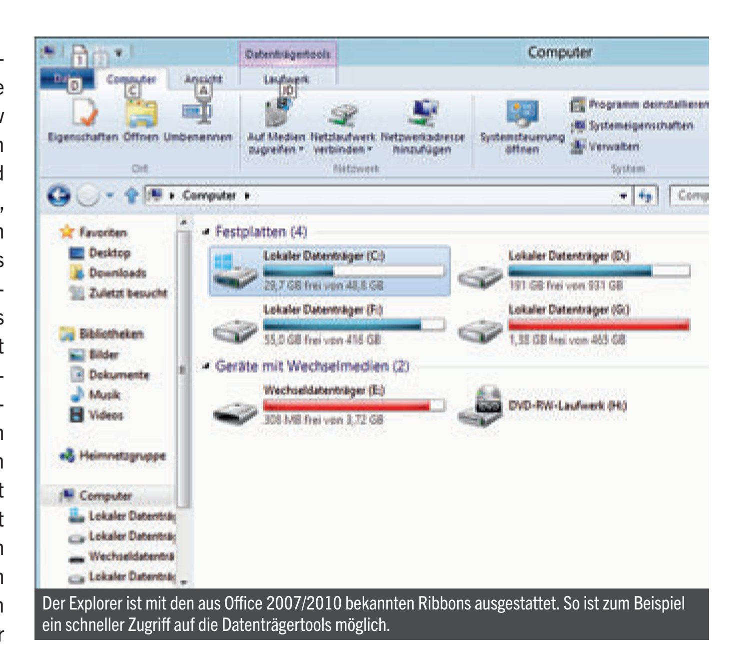
Wollten Sie mit Windows 7 Screenshots erzeugen, war bisher der Umweg über die Zwischenablage und das Programm Paint unumgänglich. Nun erledigt die Tastenkombination „Win“ + „Druck“ dasselbe, der Screenshot ist anschließend im Ordner „Bilder“ als PNG zu finden. Standardmäßig werden die Benutzerdateien in „C:\Users\“ gespeichert. Wie bereits in Vista und Windows 7 möglich, kann man die gesamten Nutzerdaten, also den Ordner „Users“ auf eine neue Partition verlegen, nach ersten Tests zu urteilen, funktioniert es auch weiterhin einwandfrei. Dazu muss man den Registrierungseditor starten („Win“ + „R“ – „regedit“ – „Enter“), und zu „HKLM\Software\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\ProfileList“ navigieren. Hier ändern Sie die Werte für „Default“, „ProfilesDirectory“ und „Public“ auf den neuen Pfad, z. B. „D:\Users\Default“. Nachdem Sie alle (inkl. der versteckten) Ordner vom alten in das neue Verzeichnis kopiert haben (Fehlermeldungen überspringen), wird automatisch ein neues, zur weiteren Nutzung gedachtes Benutzerkonto angelegt.

FAZIT: WOHIN GEHT’S?

Metro UI stellt den wohl heftigsten Stilbruch dar, den Microsoft seit dem Umstieg von textbasierten GUIs auf grafische Oberflächen gewagt hat, weswegen wir hier nochmals genauer auf die neue Oberfläche eingehen. Ebenso wie Microsofts neues Motto in Bezug auf Benutzeroberflächen – „touch first“ – verhehlen auch Metro UI und die zugehörigen Apps nicht, wohin der neue Weg gehen wird: Microsoft rückt von der Steuerung mittels Maus und Tastatur ab und setzt den Fokus auf die Nutzung per Berührung. Zwar geht die Bedienung der Consumer Preview mit traditionellen Eingabegeräten schon deutlich besser von der Hand als noch in der Developer Preview, dennoch tappt man zu Beginn an vielen Stellen im Dunkeln. Dass das nicht unwichtige Charms-Menü aufgerufen wird, indem man die Maus in eine der Ecken rechts bewegt, ist anfangs alles andere als klar. Für viele Funktionen gibt es zwar Tastatur-Shortcuts, was aber bestenfalls dem Power-User ein Lächeln entlocken wird, das Gros der PC-User bedient seinen Rechner immer noch fast ausschließlich per Maus. Manchen wird der Platzverbrauch der neuen Oberfläche negativ auffallen, ein größerer Bildschirm wird unter der Metro-Oberfläche im Vergleich zu Windows 7 nur schlecht ausgenutzt.

Dass sich viele Nutzer mit Windows 8 schwertun, ist auch schon zu Microsoft durchgedrungen. Kürzlich wurde auf windowsteamblog.com ein Blogeintrag veröffentlicht, der den Usern die wichtigsten Funktionen erklärt und so die Verwirrung über das neue Bedienkonzept reduzieren soll. Diskutiert wurde auch über die Ribbon-Oberfläche, mit der der Explorer ausgestattet werden soll. Allerdings ist hier die Gruppe der Befürworter deutlich größer als bei Metro UI. Die meisten Kritiker bemängeln hier den Platzverbrauch der Ribbon-Leiste. Da die Leiste von vornherein so gestaltet ist, dass man sie ausblenden kann, ist das aber nicht so schwerwiegend wie bei Metro. In der Consumer Preview ist die Leiste im Gegensatz zur Developer Preview standardmäßig ausgeblendet. Microsoft betonte auch, dass der effektive Platz des Explorer-Fensters nicht verringert wurde, da die in Windows 7 angezeigte Eigenschaftenleiste am Boden des Fensters entfernt wurde.

Durch den Windows Store werden traditionelle Spiele und Software erstmals in direkter Konkurrenz zu den Smartphone-typischen Casual-Games und Apps stehen, was einigen Entwicklern bereits Sorgen bereitet. So merkte Mike Capps, Präsident bei Epic Games, an, dass er die niedrigpreisigen Spiele aus dem Smartphone-Bereich für eine große Bedrohung für den traditionellen Spielemarkt hält. Er mache sich Sorgen darüber, wie wirklich gute 2-Euro-Spiele, die über Stunden gut unterhalten, sich auf den Verkauf von Vollpreis-Titeln auswirken könnten. ❑



Der Explorer ist mit den aus Office 2007/2010 bekannten Ribbons ausgestattet. So ist zum Beispiel ein schneller Zugriff auf die Datenträgertools möglich.

MEINE MEINUNG | *Raffael Vötter, Fachbereich Grafikkarten*

WINDOWS 8: OHNE MICH!



Man merkt an vielen Stellen, dass Microsoft bei Windows 8 mobile Geräte im Fokus hat – und damit sind leider keine Notebooks gemeint. Im Umgang mit dem neuen Betriebssystem hat man selbst an einem ausgewachsenen Computer den Eindruck, ein (gigantisches) Smartphone zu bedienen. Ich möchte das aber nicht – sonst besäße ich ja schon solch ein Gerät anstelle meines alten „Dumbphones“. Willkommen in der Welt von Apps (Applikationen), liebe Windows-Nutzer. Als ich noch jung war, hießen diese Kleinprogramme noch Tools. Wie man die Metro-Oberfläche auch dreht und wendet, ich werde nicht warm damit. Kritiker derartiger Kritik könnten sagen, ich wäre gegen Neuheiten. Keineswegs, allerdings zählt in der IT: Never change a running system. Das ist es! Windows 8 hat nicht nur das Problem der gewöhnungsbedürftigen Oberfläche – Windows 7 ist einfach zu gut, um es schon zu ersetzen. Der Vorgänger Vista war eine Gurke. Daraus folgt:

„Die Geschichte scheint sich zu wiederholen: Erst Windows 9 wird’s richten.“

MEINE MEINUNG | *Marco Albert, Fachbereich Software*

WINDOWS 8: ICH BIN DABEI!



Die Ablehnung, die Windows 8 entgegenschlägt, ist beachtenswert, aber für mich nicht verständlich, denn Microsoft tut das einzig Richtige: Der Konzern entwickelt ein Betriebssystem für alle Plattformen, also PCs, Tablets und vielleicht auch Smartphones. Damit hat die Windows-Welt den Apple-Maschinen wieder etwas voraus, da iOS-Anwendungen nicht auf dem Mac laufen. Sobald man sich an die Bedienung und an Metro gewöhnt hat, macht es richtig Spaß, auch auf dem PC damit zu arbeiten. Zudem startet Windows 8 sehr flink und arbeitet mit moderner Hardware einen Tick schneller als Windows 7. Der Vorteil für Spieler ist zwar geringer, aber den Vergleich mit Vista hat Windows 8 nun wirklich nicht verdient. Ein Umstieg von Windows 7 auf 8 ist zwar nicht notwendig, doch wenn auf einem neuen PC das neue Betriebssystem installiert ist, braucht man sicher nicht nach einer Downgrade-Option zu schreien – wie damals bei Vista.

„Den Vergleich mit Vista hat Windows 8 nun wirklich nicht verdient.“



Grafikkarte perfekt aufrüsten

Von: Raffael Vötter

Was ist bei einem Grafikkartenwechsel zu beachten? Welcher Steckplatz ist der richtige? Muss ich Windows formatieren? PC Games beleuchtet Mythen und gibt Antworten.

Eine der letzten Bastionen des Personal Computers ist zweifellos seine Aufrüst- und Konfigurierbarkeit. Die unzähligen Kombinationsmöglichkeiten bergen jedoch Tücken, denn mit „alte Hardware raus, neue Hardware rein" ist es nur in den seltensten Fällen getan. Es gibt schon ein paar Dinge zu beachten. Das gilt auch für den Einbau einer neuen Grafikkarte, bei dem PC Games Ihnen mit den Infos im folgenden Artikel Hilfestellung geben will. Sie liebäugeln bereits mit dem Kauf eines neuen Modells oder haben das gute Stück schon vor sich liegen? Dann lesen Sie hier weiter.

ZUM START: BUNTES TREIBEN

Im Gegensatz zum Hauptprozessor oder Arbeitsspeicher benötigt eine Grafikkarte eine Treiber-Software, um zu funktionieren. Das Betriebssystem – im Falle der meisten PC-Games-Leser Windows – bringt für ältere Hardware die passenden Treiber mit, allerdings mit beschnittenem Funktionsumfang. Platzieren Sie eine unbekannte, weil brandneue Karte in Ihrem System, installiert Windows nur den sogenannten „Standard VGA-Treiber". Dieser sorgt dafür, dass Sie etwas auf dem Bildschirm sehen – viel mehr ist aber mit dem Einheitstreiber nicht möglich. Um das zu ändern, benötigen Sie den Catalyst- für AMD-Karten beziehungsweise den Geforce-Treiber für Nvidia-Modelle. Die Catalyst-Treiber finden Sie unter http://support.amd.com/us/gpudownload/Pages/index.aspx, das Geforce-Pendant unter www.nvidia.de/Download/indexsg.aspx?lang=de.

MYTHOS NUMMER EINS: ZUSATZTOOLS FÜR TREIBER-DEINSTALLATION NÖTIG

Egal ob Sie einem Hersteller treu bleiben, die Radeon gegen eine Geforce getauscht haben oder umgekehrt: Die Deinstallation eines Treibers ist keinesfalls Hexenwerk – auch wenn in Internetforen teilweise Gegenteiliges zu lesen ist. Falls Sie im Zusammenhang mit einem Grafikkartenwechsel schon etwas von einem Tool namens „Driver Cleaner" (oder ähnlich) gehört haben, dann vergessen Sie das besser gleich wieder. Derartige Programme löschen tatsächlich alle Treiberreste – oft allerdings übergründlich. Die Folge ist nicht selten, dass sich gar kein Treiber mehr installieren lässt.

In unserem Testlabor wechseln wir die Grafikkarten und deren Hersteller beinahe minütlich. Dabei hat sich ganz trivial folgendes Verfahren bewährt: die Deinstallation des Treibers über „Systemsteuerung" – „Programme" – „Programme und Funktionen". Sowohl AMD als auch Nvidia platzieren hier ihre Routinen, die alles Nötige entfernen. Sie können hier auch einzelne Komponenten deinstallieren, etwa den HDMI-Audio-Treiber – bei vielen Karten beider Hersteller wird das Audio-Signal durchgeschliffen. Einen Neustart später ist Ihr System bereit für den Neuanfang. Vorsichtige Naturen löschen anschließend manuell die Ati-, AMD- oder Nvidia-Ordner unter „C:\Programme" respektive „C:\Programme (x86)" – zwingend erforderlich ist das allerdings nicht.

MYTHOS NUMMER ZWEI: DAS BETRIEBSSYSTEM MUSS FORMATIERT WERDEN

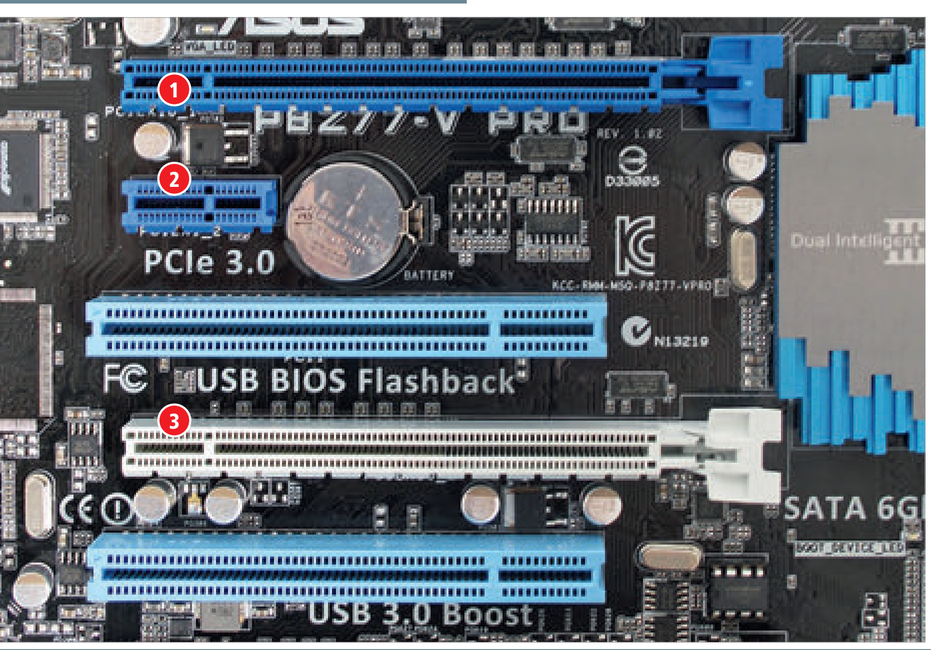
Ähnliches gilt für das Betriebssystem: Kein regulärer Grafikkartenwechsel bedingt eine Neuinstallation von Windows. Die Microsoft Software interessiert es nicht, ob trotz der aktiven Radeon noch ein Geforce-Treiber im System verweilt. Das hat einen simplen Grund: Es werden nur Treiber initialisiert, deren Hardware präsent ist. Im Testall-

KONTAKTFREUDIGE STECKPLÄTZE: PCI-EXPRESS-EINBLICKE

Jede moderne Grafikkarte setzt auf den PCI-Express-Steckplatz. Doch PCI-E ist nicht gleich PCI-E.

Kaufen Sie eine spieletaugliche Grafikkarte, dann findet sie in einem PCI-Express-Slot Platz. Egal ob Ihre Hauptplatine mehrere Jahre alt (PCI-E 1.1) oder brandneu (PCI-E 3.0) ist, das Aussehen der Steckplätze hat sich über die Jahre nicht verändert. **Faustregel:** Der oberste Steckplatz mit Nähe zum Prozessor (1) ist die erste Wahl, da er die schnellste Anbindung aufweist. Hierbei handelt es sich um sogenannte x16-Slots, erkennbar an der vollen Baulänge und dem „Spoiler" zur Arretierung der Karte. Wichtig für volle Leistung: Der Slot muss bis zum Ende mit Kontakten (1, unten) bestückt sein (16 PCI-E-Lanes). Ein halb gefüllter Steckplatz entspricht PCI-E x8 (3); jene Plätze sitzen meist im unteren Bereich der Platine. Bei den Mini-Slots (2) handelt es sich um PCI-E x1, üblicherweise das Heim für Soundkarten.





tag hat es sich bewährt, vor jedem Grafikkartenwechsel den Treiber wie erwähnt zu deinstallieren und den PC neu zu starten. Das von vielen Nutzern praktizierte „Drüberbügeln", also ein Treiber-Update ohne vorige Deinstallation, mag in den meisten Fällen funktionieren, führt aber nicht selten zu Dateichaos und dazu passenden kuriosen Problemen – wir raten davon ab.

MYTHOS NUMMER DREI: TREIBER-REIHENFOLGE

Um die richtige Reihenfolge bei der Installation wichtiger Treiber ranken sich ebenfalls zahlreiche Mythen. Ohne Letztere zu beachten, sollten Sie sich Ihr System bildlich vorstellen und stufenweise vorgehen: Die Hauptplatine ist das Fundament, die Komponenten basieren auf der Schaltzentrale. Es hat sich ergo bewährt, zuerst die Mainboard-Software zu installieren, gefolgt von einem Neustart des PCs. Anschließend haben Sie die Wahl: Grafiktreiber oder Direct X? Letzteres stellt die Kommunikation zwischen dem Treiber und Spielen sicher – was Sie zuerst installieren, spielt tatsächlich keine Rolle. Haben Sie Ihr System doch neu aufgesetzt, folgen an dieser Stelle die Treiber für Netzwerk, Sound & Co.

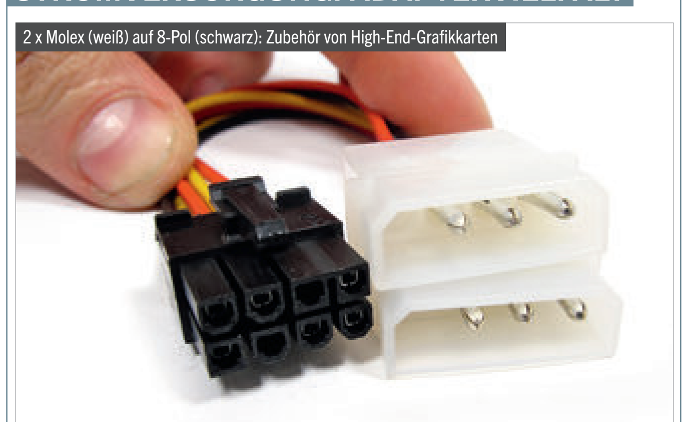
MIT DEM SIEGEL ZUM SIEG?

Viele Spieler installieren Beta-Treiber für ihre Grafikkarte – aber nur, wenn ebendiese direkt von AMD und Nvidia angeboten werden. Andere Nutzer schwören dagegen auf WHQL-Versionen. Doch was ist das eigentlich? Hierbei handelt es sich um Treiber, die zur Prüfung von einem Hersteller zu den Windows Hardware Quality Labs (WHQL) gesendet wurden. Microsoft führt gegen einen Obolus einige Tests durch und vergibt bei Erfolg das bekannte Siegel. Obgleich das eine gewisse Sicherheit vermittelt und nicht schadet: Solange Sie keine Treiber aus nebulösen Internetquellen installieren, stellt auch ein Treiber mit dem Anhängsel Beta, Hotfix oder Preview keine Gefahr dar. Letztgenannte Treiber werden vor Herausgabe ebenfalls (rudimentär) getestet und Probleme treten sowohl mit „finalen" als auch mit Treibern im Beta-Status auf. Letzteres bedeutet nur, dass Sie an AMD und Nvidia keine Support-Anfragen stellen können, die Installation erfolgt also „auf eigene Gefahr".

ANGEBOT UND NACHFRAGE

Haben Sie das Treiber-Setup gestartet, werden die Daten an einen Ort Ihrer Wahl entpackt. Anschließend müssen Sie schon wieder entscheiden: „Brauche ich wirklich alles, was da angehakt ist?" Nein! Gerade das Catalyst-Setup bombardiert Sie mit Dingen, die auf vielen Rechnern ungenutzt bleiben. Dazu zählen die Video-Zusätze (Steady Video, Transcoding, Drag) und das APP SDK. Letzteres erlaubt die Nutzung und Erstellung

STROMVERSORGUNG: ADAPTERVIELFALT



2 x Molex (weiß) auf 8-Pol (schwarz): Zubehör von High-End-Grafikkarten



Übliche, den meisten Grafikkarten beiliegende Adapter

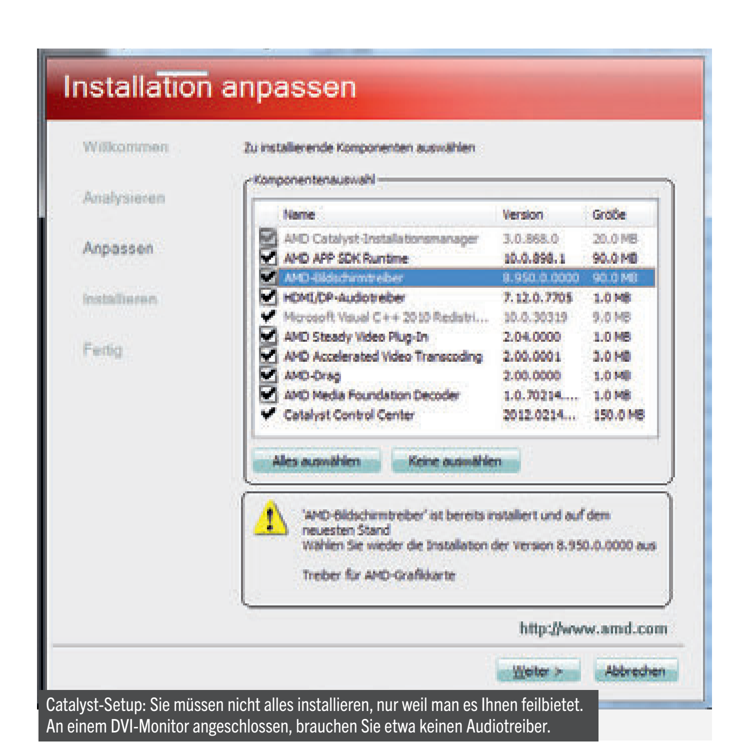
Gerade Besitzer eines älteren Netzteils sind zum Betrieb einer neuen Grafikkarte auf Adapter angewiesen – gut, dass diese meist dem Verkaufskarton beiliegen.

Angestaubte Netzteile verfügen mitunter nicht über einen achtpoligen Stromanschluss für High-End-Grafikkarten. Den meisten Karten liegen die passenden Adapter bei, die entweder zwei Molex-Stecker (weiß) oder zwei 6-Pol-Kabel (schwarz) zusammenschließen. Achtung, nicht jeder Hersteller legt diese Kabel bei – PC Games informiert Sie in den Grafikkartentests über das Zubehör. Natürlich können Sie die Adapter-Spielchen umgehen, indem Sie gleich ein neues Netzteil kaufen.

von Open-CL-Software. Wer nur spielt, kann den Haken bei diesen Optionen entfernen. Sie haben Ihren Monitor via DVI angeschlossen? Der HDMI- oder Displayport muss kein Soundsignal weiterreichen? Dann können Sie sowohl bei AMD als auch Nvidia auf den HDMI-/DP-Audiotreiber verzichten.

PHYSX FÜR RADEON-NUTZER

Sie denken, die „Die Physx-Runtime ist nur für Geforce-Karten" – weit gefehlt! Auch Radeon-Besitzer sollten das Paket installieren, denn Physx besteht aus mehr als Geforce-exklusiven Zusatzeffekten (GPU-Physx): Jedes Spiel, das Nvidias Physik-Bibliothek nutzt, ist auf die Runtime angewiesen. Die Effekte werden bei AMD-Grafikkarten allerdings (ohne die Geforce-Gimmicks) von Ihrem Hauptprozessor berechnet. Vielleicht haben Sie den Treiber gar schon auf Ihrem PC, weil ihn ein Spiel installiert hat. Entfernen Sie Physx, werden sich unter anderem **Metro 2033**, **Need for Speed: Shift** und **Batman: Arkham City** (neben einigen weiteren Titeln) mit Fehlermeldungen bei Ihnen beschweren.



Catalyst-Setup: Sie müssen nicht alles installieren, nur weil man es Ihnen feilbietet. An einem DVI-Monitor angeschlossen, brauchen Sie etwa keinen Audiotreiber.

PCI-EXPRESS 2.0 GEGEN 3.0

Wie Sie den besten PCI-Express-Slot für Ihre neue Grafikkarte identifizieren, verrät der Extrakasten oben auf der vorigen Seite. Ob es sich dabei um einen bewährten PCI-E-2.0- oder schon einen 3.0-Steckplatz handelt, ist rein optisch nicht erkennbar. Derzeit ist nur Intels Enthusiasten-Plattform Sockel 2011 PCI-E-3.0-fähig – in Kombination mit einer brandneuen Grafikkarte des Typs Radeon HD 7000 oder Geforce GTX 680. Wie wir in verschiedenen Benchmarks ermittelt haben, bringt PCI-Express 3.0 auf einer HD 7970 im Mittel nur ein bis zwei Prozent mehr Bilder pro Sekunde als PCI-E 2.0 und in Einzelfällen bis zu elf Prozent. Etwas deutlicher schlägt es sich nieder, wenn Sie Ihre Grafikkarte in einem x8-Slot gemäß PCI-E-2-Spezifikation oder einem alten x16-Steckplatz der Version 1.1 betreiben. Hier büßt eine Radeon HD 7970 bis zu 15 Prozent ihres Potenzials ein. Risikofreudige Nutzer übertakten den PCI-E im BIOS/UEFI – doch Vorsicht!

STROM: NETZTEILFRAGEN

Käufer einer Einsteiger-Grafikkarte stehen nur selten vor Stromproblemen – unterhalb von 100 Euro genügt meistens der Steckplatz als Energiespender. Je schneller die Grafikkarte ist, desto mehr und desto größere Strombuchsen fordert sie auch. Während eine HD 7850 sich noch mit einem 6-Pol-Stecker zufrieden gibt, beginnt bei vielen älteren Netzteilen spätestens bei zwei Buchsen der Adapter-Wahnsinn. Vermeiden Sie es, mehrere verschiedene Adapter an dasselbe Kabel zu hängen, auch wenn das theoretisch möglich ist – Instabilität oder gar ein Defekt des Stromspenders könnten die Folgen sein!

NACH DEM EINBAU: DER FUNKTIONSTEST

Eine neue Spiele-Grafikkarte testen Sie am besten mit – Überraschung – aktuellen Spielen. Neben **Crysis 2** inklusive DX11- und Textur-Update gehört **Battlefield 3** unter Direct X 11 zu den anspruchsvollsten Titeln. Einige Nutzer berichten hier von Abstürzen mit werkseitig übertakteten Grafikkarten. Das können wir zwar nicht verifizieren, als Härtetest eignen sich die genannten Titel damit aber definitiv. In Zeiten der automatischen Verbrauchsdrosseln (Powertune & Containment) haben der Furmark (http://goo.gl/U4DSs) und das VGA-Tool der Kollegen von der PC Games Hardware zwar etwas von ihrem erhitzenden Gemüt verloren, als reine Kühlertests bewähren sich die Programme aber noch. ❑

EINBAUBREITE VON GRAFIKKARTEN: PLATZ ZUM ATMEN MUSS VORHANDEN SEIN

Single-Slot (Einsteiger-Grafikkarten): 2 cm genügen



Dual-Slot (Standard): 4 cm sollten es mindestens sein

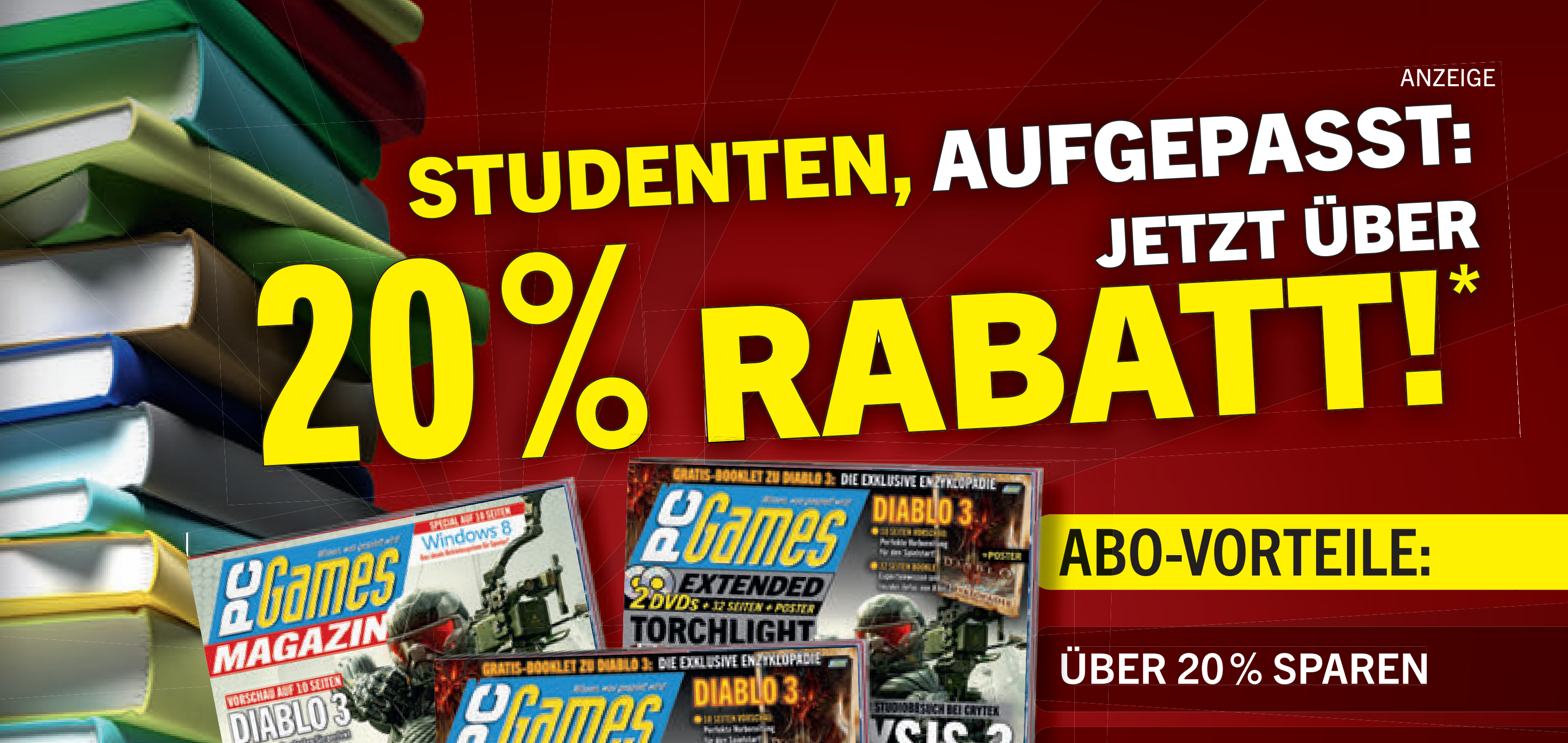


Triple-Slot (High-End): 6 cm Platz empfohlen



Auch Grafikkarten müssen „atmen". Können sie das nicht, bekommen Sie es zu hören.

Sie sind rar geworden, die spieletauglichen Grafikkarten in Single-Slot-Bauform (belegt nur einen Steckplatz). Hier entstehen nur selten Platz- oder Überhitzungsprobleme, dennoch sollten Sie den Steckplatz unter einer solchen Karte freilassen, um die Frischluftzufuhr zu gewähren. Die Abwärme dieser Karten landet üblicherweise im Gehäuse, hier kann sich eine durchdachte Belüftung positiv auswirken. Dual-Slot-Kühlung (normalerweise 3,5 Zentimeter Breite/zwei Steckplätze werden belegt) ist der Standard bei spieletauglichen Grafikkarten. Modelle mit einem Radiallüfter – wie fast alle Referenzdesigns von AMD und Nvidia – haben nur selten Ansaugprobleme und befördern ihre Luft aus dem Gehäuse. Dennoch empfehlen wir, unterhalb der Grafikkarte Platz zu schaffen. Bei unseren Tests zeigte sich wiederholt, dass Kühldesigns mit Axialbelüftung – hier sitzen die Lüfter auf und nicht neben dem Kühlblock – stärker auf einen Zwischenraum zwecks Luftzirkulation angewiesen sind. Ist dieser nicht vorhanden, etwa weil eine große Soundkarte nur wenige Millimeter unter den Lüftern der Grafikkarte steckt, kommt es zum Stau. Infolgedessen heulen die Lüfter verzweifelt auf, die Kühlung ist aber trotzdem unbefriedigend. Dieses Problem haben wir in den vergangenen Monaten gerade bei den Direct-Cu-II-Designs (Bild) von Asus festgestellt; hier kommt es aufgrund der Breite von fast drei Steckplätzen schnell zu Engpässen. Daher sollten Sie es auch vermeiden, die Karte in einen Slot nahe des Gehäusebodens zu stecken.



STUDENTEN, AUFGEPASST: JETZT ÜBER 20% RABATT!*

ABO-VORTEILE:

- ÜBER 20% SPAREN
- JEDERZEIT KÜNDBAR
- VERSANDKOSTENFREI
- KEINE AUSGABE MEHR VERPASSEN

* Gewährung des Vorzugspreises ist nur möglich bei Ausbildungsnachweis durch Einsendung einer entsprechenden Bescheinigung, z. B. Immatrikulationsbescheinigung (Fotokopie). Wir bitten um Verständnis dafür, dass bei Fehlen der Studienbescheinigung der Normalabopreis berechnet wird.

Coupon ausfüllen oder im Web auf shop.pcgames.de surfen und Studenten-Abo abschließen!

☐ Ja, ich möchte das Studenten-Abo von PC Games Magazin 859384
(€ 38,-/12 Ausgaben (= 20,6 % Rabatt); Ausland € 50,-/12 Ausgaben; Österreich € 46,-/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.)

☐ Ja, ich möchte das Studenten-Abo von PC Games mit DVD 859385
(€ 52,50/12 Ausgaben (= 20,5 % Rabatt); Ausland € 64,50/12 Ausgaben; Österreich € 60,50/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

☐ Ja, ich möchte das Studenten-Abo von PC Games Extended 859386
(€ 67,-/12 Ausgaben (= 20,1 % Rabatt); Ausland € 79,-/12 Ausgaben; Österreich € 74,20/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)



Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Die Immatrikulationsbescheinigung muss jährlich neu vorgelegt werden, damit der Studententarif berechnet werden kann. Anderenfalls wird automatisch auf den regulären Abo-Preis umgestellt.

Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Kreditinstitut:

Bankleitzahl:

Kontonummer:

☐ Gegen Rechnung

☐ Ich bin damit einverstanden, dass mich COMPUTEC MEDIA AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

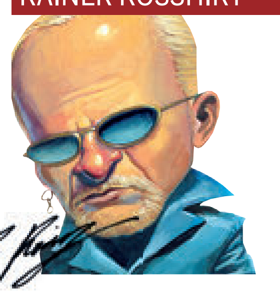
Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

shop.pcgames.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (*14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunk);
Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: +49-1805-8610004, Fax: +49-1805-8618002

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ich habe zu Dingen, die allgemein mit ‚Social Media' umschrieben werden, ein eher ambivalentes Verhältnis."

Ich benutze zwar recht oft Wikipedia, aber dies ist ja nur ein kleiner Teil dieses ausufernden Trends, auf den ich meist wie auf einen Verkehrsunfall reagiere. Ich will das zwar alles gar nicht sehen, muss aber trotzdem immer hingucken. StudiVZ oder Myspace mussten eh schon immer ohne mich auskommen. Auch zu Twitter bin ich leider nicht kompatibel, da das, was ich zu sagen habe, unmöglich in 140 Zeichen lange Häppchen geteilt werden kann. Das ist auch der Grund, warum ich so gut wie nie eine SMS verfasse, sondern gleich zur E-Mail greife. Aus dem meisten konnte ich mich erfolgreich heraushalten, lediglich Facebook hat mich in einem schwachen Moment erwischt. Was jetzt allerdings nicht bedeutet, dass mir wirklich klar wäre, wozu es eigentlich gut ist. Gewiss – man kann damit die Kommunikation innerhalb einer Gruppe immens vereinfachen, aber ich gehöre keiner solchen Gruppe an.

Was mich an Facebook inzwischen mächtig aufregt, ist, dass es dort durchaus interessante Meldungen für mich gibt, die aber oft in einem undurchschaubaren Wust von uninteressantem Schmarrn verloren gehen. Was interessiert es mich, wenn Walter, den ich bisher in meinem Leben drei Mal persönlich gesehen habe, jetzt der Welt – und leider auch mir – mitteilen muss, dass er soeben das Steakhaus XYZ betreten hat? Okay, würde ich in dieser Lokalität sitzen, hätte ich vielleicht noch die Gelegenheit, rechtzeitig durch die Hintertür zu verschwinden, um mir nicht noch mehr „interessante" Sachen von ihm anhören zu müssen. Praktisch wäre es, wenn Leute wie Walter nicht posten würden, wo sie gerade eingetroffen sind, sondern wohin sie jetzt zu gehen gedenken – dies wäre ein echter Mehrwert für Facebook. Und dann sind da noch die ganzen Kinderfotosvorzeiger. Wenn mich die Gören im richtigen Leben nicht interessieren, will ich mir aber auch hier nicht die Fotos von ihnen ansehen. Ehrlich nicht!

Ich trau mich ja eh kaum, diesen „Gefällt-mir-Button" zu drücken, weil ich Angst habe, dass das dann irgendwann und irgendwie einmal gegen mich verwendet werden könnte. Ich denke nicht, dass dies schon das Anzeichen einer milden Paranoia ist, sondern eher ein gesundes Misstrauen.

Und selbst zur Liste meiner Freunde habe ich ein höchst gespaltenes Verhältnis. Immer wieder bekomme ich diesbezügliche Anfragen von Leuten, die ich höchst oberflächlich (wenn überhaupt) persönlich kenne. Von Freundschaft kann da keine Rede sein. Soll ich sie deswegen vor den Kopf stoßen, indem ich ihre Anfrage ablehne? Ich könnte ja jetzt anfangen, nach Familie, Freunden und engen Freunden zu filtern und zu sortieren, aber, liebes Facebook, ich habe ZU WENIG Zeit, nicht ZU VIEL! Social Media sollte mir helfen, Zeit zu sparen. Stattdessen verbrennt es meine Zeit schneller als mein amerikanischer V8 den Sprit.

Erst kürzlich war ein Bekannter von mir mächtig beleidigt, weil ich seine Einladung zum Grillen ignoriert habe. Kein Wunder, wenn er mir das auf Facebook mitteilt. Ich bin ein altmodischer Typ und erwarte einen Anruf oder eine E-Mail, da ich im Gegensatz zu vielen anderen Menschen eben nicht ständig hinter FB sitze.

Um wieder zu lernen, wie Kommunikation eigentlich wirklich funktioniert, bin ich für die offizielle Einführung des Oldy (Offline Day), der mindestens einmal jährlich stattfinden sollte. An diesem Tag mailen wir nicht, posten nix in Facebook und Konsorten, twittern kein einziges Wort, sondern setzen uns mit Menschen, die wir mögen, auf eine/n Kaffee/Tee/Limo/Hopfenkaltschale zusammen und reden von Angesicht zu Angesicht miteinander. Bekomme ich für den Oldy Unterstützung?

Leuchtturm

Gebt ihr mal bitte einen Kaffee von mir aus!

Hallo PC Games Redaktion,

mir ist es ein Bedürfnis, euch einmal zur Rubrik „Meisterwerke der Spielgeschichte" zu gratulieren. Als Abonnent der ersten Stunde bin ich mit euch schon durch dick und dünn gegangen, was den Mehrwert verschiedenster Rubriken betrifft. Aber dem Redakteur mit dieser grandiosen Idee gebt ihr mal bitte einen Kaffee von mir aus! Ich installiere grad mal wieder Max Payne 2. Immer noch ein Hit. Daneben schlummern Dune 2, Z, M.A.X. oder auch Wing Commander 3-5 auf meiner Platte und werden regelmäßig gezockt.

Danke an das ganze PC Games-Team.

P. S.: Richtet Rossi bitte aus, dass mein letzter Leuchtturm narzisstischer Männlichkeit mit seiner absolut unmännlichen Kochecke gefallen ist!

Roman

Vielen Dank für dein Lob. Es wurde weitergegeben und auch die Sache mit dem Kaffee konnte zu deiner Zufriedenheit geregelt werden. Bezüglich deines Nachsatzes kann ich mir aber einen persönlichen Kommentar nicht verkneifen! Ist es deiner Ansicht nach männlich, bei einsetzendem Hunger auf die Hilfe einer Frau, auf Fertigprodukte oder professionelle Hilfe angewiesen zu sein? Das würde ich nicht als maskulin, sondern als hilflos bezeichnen. Rufst du bei einem Plattfuß entweder nach deiner Frau beziehungsweise dem ADAC oder nimmst du es lieber schnell selbst in die Hand und wechselst nach Macho-Art deinen Reifen selbst? So und nicht anders,

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

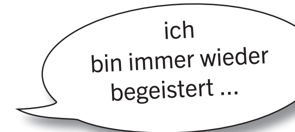
E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

ist meine „Kochecke“ zu verstehen. Zusätzlich zeichnen sich alle Rezepte dadurch aus, dass sie den „männlichen Geschmacksnerv“ treffen sowie schnell und effizient nachzukochen sind.

Flattersatz



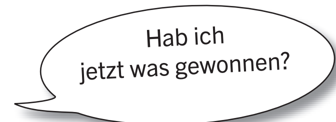
Hallo Rainer,

ich bin immer wieder begeistert, wie sich die Mitarbeiter von PC Games für die einzelnen Artikel ins Zeug legen. Nicht schlecht gestaunt habe ich aber, als ich gleich im Editorial der letzten Ausgabe die Rubrik „Helden der Arbeit“ las. Unter fast völliger Selbstaufgabe verzichtet dort ein Mitarbeiter des Layout-Teams auf einen Buchstaben seines Vornamens, nur um einen gefälligen Flattersatz zu ermöglichen! Ein echter „Held der Arbeit“. Oder heißt der bewunderte Kollege etwa wirklich Sebatian?

Viele Grüße: Martin

Ja, jetzt schon! Wir fanden das einfacher, als solch einen peinlichen Fehler zuzugeben. Der Kollege (nur bedingt mitspracheberechtigt) wird sich auch noch daran gewöhnen. Es hätte ja noch schlimmer kommen können!

Quadratkopf



Hallo Rossi,

auf Seite 46 der PC Games 04/2012 erklärt Redakteur Christoph Weigel, dass US-Präsident Thomas Jefferson und seine Kollegen „im frühen 19. Jahrhundert den noch unberührten Westen der Vereinigten Staaten vorsorglich in rechteckige Segmente von einer Meile Länge und einer Meile Breite“ aufgeteilt haben. Hat ein Rechteck nicht immer ungleiche Längen- und Breitenmaße, da es sich sonst um ein Quadrat handeln würde? Hab ich jetzt was gewonnen?

Gruß: Jacob

Darf ich an dieser Stelle Wikipedia zitieren? „In der Geometrie ist ein Rechteck (ein Orthogon) ein ebenes Viereck, dessen Innenwinkel alle rechte Winkel sind. Ein Sonderfall des Rechtecks ist das Quadrat, bei dem alle Seiten gleich lang sind.“ Der Duden liefert eine ähnlich lautende Erklärung. Und was können wir daraus lernen? Nicht jedes Rechteck ist ein Quadrat, aber jedes Quadrat ist auch ein Rechteck! Wenn man schon unbedingt den Klugscheißer spielen muss, sollte man sich besser nicht auf die eigene Bildung verlassen und sich sicherheitshalber vorher (!) noch einmal kundig machen. Eine Kunst, die leider so nach und nach in Vergessenheit gerät. Und somit hast du auch etwas gewonnen: Etwas gelernt zu haben, ist IMMER ein Gewinn. Nein, du musst dich nicht bedanken, ich habe das gerne für dich getan.

Sprachminimalist



kann ich den neuen teil nett irgendwie mit dem gamepad spielen

Neben Groß- und Kleinschreibung sowie Interpunktion vermisse ich zusätzliche Angaben wie die, worum es überhaupt geht. Der Betreff der E-Mail gibt darüber auch nur unzureichend Auskunft, beschränkt er sich doch lediglich auf das Wort „wichtig“. Eigentlich dient dieses Feld dazu, den Inhalt der E-Mail klar zuordnen zu können. Prioritäten sollten damit nicht angezeigt werden. Und ob Sie nett spielen können – woher soll ich das wissen? Ich kenne Sie doch gar nicht. Allerdings kommen Sie mir nicht wirklich nett vor. Nette Menschen hätten eine Anrede und eine Grußformel noch zusätzlich verwendet. Und somit kann ich Ihre Frage – auch wenn mir immer noch nicht bekannt ist, auf welches Spiel sie sich bezieht – ganz klar beantworten. Nein, höchstwahrscheinlich können Sie den neuen Teil nicht nett spielen. Nicht einmal, wenn Sie ein Gamepad dazu verwenden.

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

My Shirt is my Castle

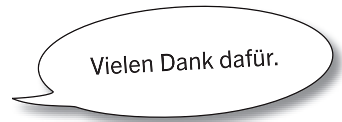
Sieht aus wie ein langweiliges Polohemd und ist auch nur in faden Farben zu haben. Aber wie so oft im Leben zählen hier die inneren Werte. Und hier kann das Hemd wirklich punkten! Was aussieht wie Großvaters Leibchen, ist in Wirklichkeit ein schusssicheres (!) Kleidungsstück für VIPs und Paranoiker. Angeboten wird es in drei Klassen, wobei die leichteste gerade eben noch Kaliber 9mm standhält, die letzte aber bereits über eine 44er Magnum und/oder eine Uzi nur müde lächeln kann.



Nie wieder ein komisches Gefühl in dunklen Gegenden. Das Shirt schützt vor so ziemlich allem, was nicht unter das Kriegswaffengesetz fällt. Lediglich der Geldbeutel wird sich heftige Wunden einhandeln bei dem exorbitanten Preis. Man muss sich dann zwar nicht mehr vor einem Überfall fürchten, hat aber voraussichtlich auch nichts mehr, wofür sich ein Überfall lohnen würde.

www.freshpolos.com/447099/products/Miguel-Caballero-Bulletproof-Mens-Polo-Shirt.html

Rossis Welt



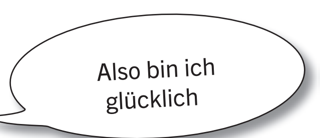
Lieber Herr Rosshirt,

was für eine wunderbare Hommage in Ausgabe 04! Vielen Dank dafür.

Beste Grüße: Arno Fries

Vielen Dank für Ihr Lob. Auch ich denke, dass die Folge „Rossi Payne“ gar nicht übel geworden ist. Allerdings kann ich Ihr Lob nicht annehmen, sondern nur weiterreichen. Das Verdienst ist nicht auf meiner Seite. Zuerst sollte der Kollege vom Layout erwähnt werden, der aus schnöden Fotos diese stilvollen „Comics“ zauberte. Kollege Dominik versuchte erfolgreich Regie zu führen und lenkte das Chaos in geordnete Bahnen. Das Ganze wurde meisterhaft gefilmt von unserem Kameramann Daniel, der nicht nur mit der Kamera ein Könner ist, sondern auch am Schneidetisch wahre Wunder vollbringen kann. Nicht einmal meine Anwesenheit konnte dabei etwas verderben. Wahrscheinlich hätte man statt mir auch eine Bratpfanne für die Hauptrolle nehmen können.

Spamedy



Gute Nachrichten: wie geht es dir gegangen? Ich habe eine gute Nachricht zu erzählen. Ich habe einen Artikel von der Firma gekauft und erhalten es innerhalb von 3-5 wroking Tage! Die Lieferung erfolgt so schnell, und den Punkt Qualität ist auch gut! Also bin ich glücklich mit Theri Service! Diese Firma kann jede Art von elektronischen Geräten wie Notebooks, Motorräder und so weiter anbieten!

*Die Website ist: *zensiert*.com*

Mit freundlichen Grüßen. 7UoE

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem



Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Etwas erstaunt bin ich, dass Motorräder neuerdings elektronische Geräte sind, obwohl ich zugeben muss, dass manche Modelle tatsächlich so aussehen. Was ein „Theri Service“ ist, konnte ich nicht eruieren. Google macht das einzig Sinnvolle daraus und wandelt es in einen „Thai Service“ um, der mir Essen ins Haus liefern könnte – und das deutlich schneller als innerhalb einiger Tage – allerdings ohne Notebooks zusätzlich anzubieten.

Alles Wurst

Amen, Bruder!

Lieber Rossi,

vielen Dank für den doppelten Genuss in der PC Games 04/2012. Deine philosophischen Einsichten waren ein amüsantes Highlight, welches ich am liebsten mit einem lauten „Amen, Bruder!“ abgeschlossen hätte. Ein zweites Dankeschön hast Du Dir mit dem Rezept für den fränkischen Wurstsalat verdient. Machen wir uns nichts vor – was hierzulande (Baden-Württemberg) als „original fränkische Rostbratwurst“ verkauft wird, ist allenfalls ein schwacher Abklatsch. Trotzdem war das Ergebnis unglaublich lecker! Sehr gerne würde ich auch eines Deiner wirklich scharfen Rezepte nachkochen, ich freue mich auf die nächsten Ausgaben!

Herzliche Grüße, Nina

Vielen Dank für dein Lob und das Foto vom wirklich ansprechenden Ergebnis deiner Version des Wurstsalats. Da ich bayrische Vorfahren habe, schreckt mich die Vorstellung, in Baden-Württemberg Wurst kaufen zu müssen, doch sehr ab, weshalb ich keinerlei Aussagen über die Qualität des örtlichen Fleischerhandwerks treffen kann. Zwar tut man gut daran, niemals dem Inhalt einer Wurst zu vertrauen, aber in Franken und Bayern gehe ich wenigstens mit einer Art Urvertrauen zum Metzger und ich bin auch nicht gewillt, mir diese Art von Naivität nehmen zu lassen! Es sollte aber für mein Rezept sprechen, dass nicht einmal Rostbratwürste aus BaWü da viel verderben konnten.

Quiz

Ihr veralbert die Leser ...

Hi Rossi,

als Erstes reiche ich hiermit meinen Vorschlag zum „Wer bin ich?“-Spiel dieses Monats ein: Ich bin der Ansicht, der Herr auf dem Foto ist der Hausmeister bzw. neudeutsch Facility Manager. Falls das nicht stimmt, veralbert ihr die Leser und habt den DHL/UPS/DPD-Paketboten fotografiert, der nebenberuflich Haarwuchs-Produkte testet.

MfG: Ines

Dass es sich beim Kollegen um den Hausmeister handeln könnte, wird ihn wenig freuen, wobei mir gerade einfällt, dass ich hier noch nie (!) einen Hausmeister gesehen habe. Kann es sein, dass er von derselben Agentur wie der Weihnachtsmann und der Osterhase kommt? Ich werde versuchen, das Geheimnis des Hausmeisters zu lüften. Einer der Paketboten war es natürlich auch nicht und wenn der Kollege nebenberuflich Haarwuchs-Produkte testen sollte (ich werde ihn bei Gelegenheit fragen), würde ich gerne die Namen dieser Produkte erfahren, damit ich nicht versehentlich eines davon erwerbe.

Mehr Quiz

Wer hat dem Armen das denn geklaut?

Hallo Rainer!

Ich habe am Anfang der Rossis-Welt-Teile bemerkt, dass eure Aragorn-Figur im Verlagsgebäude kein Schwert hat. Wer hat dem Armen das denn geklaut? Wie soll er jetzt die Orks niederstrecken oder Ringgeister ärgern? Ach ja, ich denke, dass der nette Herr auf dem Bild für das Gewinnspiel einer eurer Service-Mitarbeiter ist.

Grüße, Dominik

LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Tobias lässt nur Wasser und die PC Games an seine Haut.



Jan hat zum Lesen gerne seine Ruhe ...



... und Beatrice schätzt vor allem die beigelegten Poster der PC Games.

Du bist ein guter Beobachter, aber beim Schlussfolgern lässt du dann doch stark nach. Wie du richtig erkannt hast, handelt es sich dabei um eine Figur, welche aus eigenem Antrieb garantiert nie etwas anderes tun wird als herumzustehen und Staub zu fangen. Auch Orks und Ringgeister sind in unseren Räumlichkeiten eher selten vertreten, obwohl ich da manchmal ins Zweifeln komme, wenn ich mir unsere Praktikanten so ansehe. Eigentlich diente das Schwert dank seiner gummiartigen Konsistenz zur Praktikantenzüchtigung und wurde wahrscheinlich genau deshalb von Praktikanten verschleppt, ohne zu ahnen, was ihnen stattdessen blühen könnte. Wer neugierig ist, kann in meinem Videos ja mal nach dem Kollegen Küchler suchen, um zu erahnen, worum es sich handelt.

Beim Quiz hast du, wie alle anderen übrigens, total falsch geraten, was mich doch sehr wundert, da der freundliche Herr schon einmal Bestandteil des Quiz' war.

Eat & read

Es ist doch etwas umständlich

Lieber Rossi,

vor nur wenigen Tagen habe ich meinem Freund die PC Games stibitzt und war doch sehr erstaunt, dass in einer PC-Zeitschrift Kochrezepte zu finden sind. Und da Dein Sauerkrautbrot so abenteuerlich klang, habe ich das doch gleich mal ausprobiert. Was soll ich sagen?! Wir sind einfach nur hellauf begeistert, weil die Zubereitung echt einfach und schnell ging, die Zutaten gar nicht mal so ungesund sind und es einfach super geschmeckt hat. Bin von dieser Einfachheit echt restlos begeistert. Während bei vielen Frauenzeitschriften die seltsamsten und teuersten Zutaten benötigt werden, von denen ich noch nie etwas gehört habe, sind deine Zutaten Gott sei Dank in jedem Supermarkt für wenig Geld zu bekommen. Du hast irgendwo irgendwann einmal ein Rossi-Kochbuch erwähnt und ich möchte Dich bei dieser Idee voll und ganz unterstützen. Das wäre wirklich wunderbar. Es ist doch etwas umständlich, die einzelnen PC Games herauszuwühlen. Vielleicht wären so Sammelkärtchen mit den Rezepten zum Herausschneiden ganz hübsch. Bis dahin bin ich ernsthaft am Überlegen, ob ich mir die Rezepte nicht einfach herausschreibe ...

Herzliche Grüße: Sarah

Das ist es, was die männliche Art des Kochens von der weiblichen unterscheidet. Wir Männer können das ja nicht wirklich und sind darauf angewiesen, dass alles so einfach wie möglich zu bewerkstelligen ist. Dass es sich bisweilen um halbwegs gesunde Zutaten handelt, ist allerdings purer Zufall und keineswegs beabsichtigt. Männer haben weniger feine Geschmacksnerven als Frauen und sind auch sonst in kulinarischer Hinsicht einfacher gestrickt. Selbst ein simpler Einkauf kann uns schon überfordern. Ich jedenfalls weigere mich standhaft, so etwas wie Kerbel oder Thymian zu kaufen, weil ich im Supermarkt nur Sachen einkaufe, bei denen auf dem Etikett steht, worum es sich handelt. Und eine Verkäuferin verschämt nach Thymian zu fragen, lässt mein männlicher Stolz einfach nicht zu. Ganz abgesehen davon, dass ich nicht den geringsten Schimmer habe, was Thymian eigentlich ist und wozu das Zeug gut sein sollte. Wie ich Roman schon erklärte, ist es keineswegs unmännlich, zu kochen, aber Sammelkärtchen mit Rezepten zu gestalten, geht mir dann doch entschieden zu weit. Ich fürchte, dass ich diesen Wunsch ganz energisch von mir weisen muss. Als Nächstes möchte noch jemand von mir, dass ich auch kalorienreduzierte Küche anbiete. Irgendwo muss Schluss sein und nein, ich werde niemals eine Schürze tragen!



ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

3D-Fernseher

Im Kino führt schon lange kein Weg mehr an 3D vorbei und selbst alte Schinken, von denen man gehofft hat, sie würden für immer auf dem Grund des Meeres vergammeln, werden wieder restauriert und nachträglich ver3Dt. Konnte man dem bisher noch entgehen, indem man Kinos mied, macht sich 3D inzwischen auch im Wohnzimmer breit. Im Gegensatz zum Kinosaal, wo es bei mir stets für heftige Kopfschmerzen sorgte, ist der Effekt im Wohnzimmer deutlich geringer (die Kopfschmerzen UND 3D). Zudem werden zusätzlich Brillen benötigt, die unglaublich teuer sind und mit denen man unglaublich dämlich aussieht. Man mag mich jetzt steinigen, aber bisher hat mich nichts wirklich begeistert, was räumlich auf meinem Fernseher erschien. Jedes Aquarium bietet einen vergleichbaren plastischen Effekt. Und solange Hugo Egon Balder nicht ein Remake von „Tutti Frutti" plant (die Jüngeren unter euch können danach googeln, die Älteren grinsen wissend), kann mir das ganze 3D-Gedöns auch gestohlen bleiben.



Eat and read

Heute: Kartoffelwaffeln

Wir brauchen:

- 1 kg Kartoffeln (mehlig kochende)
- 2 Zwiebeln
- 3 Eier
- 40 g Leinsamen (geschrotet)
- Chilipulver

Sie haben irgendwo ein Waffeleisen rumliegen? Prima! Damit kann man eine wunderbare Beilage zu Fleischgerichten oder dem fränkischen Wurstsalat aus der vorherigen Ausgabe zaubern.

Die Kartoffeln sollten natürlich vorher gewaschen und geschält werden. Mit einer Reibe möglichst fein reiben. Danach muss die Masse in ein Geschirrtuch gewickelt und so lange ausgepresst werden, bis sie halbwegs trocken ist. Jetzt schlagen wir zwei rohe Eier auf und geben deren Inhalt dazu. Mit etwas Geschick gelingt es uns auch, aus dem dritten Ei das Eigelb zu trennen, das auch hinein muss. Den Leinsamen und nach Belieben Chilipulver hinzugeben und mit Pfeffer und Salz würzen. Mit den Fingern alles kräftig vermengen und zugedeckt für mindestens eine halbe Stunde ruhen lassen. Kurz vor dem Verzehr im Waffeleisen backen, bis die Masse knusprig braun ist, und vorsichtig herausnehmen (klebt meist etwas an, stellt aber kein Problem dar). Wer kein Waffeleisen hat, kann natürlich auch eine Pfanne benutzen – ist optisch halt nicht so ansprechend.

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

SIE HABEN
DAS GAME 2012?

Dann nehmen Sie teil bei **MAKE THE GAME** – dem Wettbewerb für talentierte Entwickler. Wir suchen bis zu 3 Spiele!

MTG 2012
MAKE THE GAME
DER COMPUTEC BROWSER- & SOCIALGAMES-WETTBEWERB



Es winken **Publishing-Verträge** für die weltweiten Vermarktungsrechte mit einem Gesamtvolumen von bis zu

1.000.000 € *

davon bis zu **250.000 €** bar als nicht zurückzahlbare Lizenzvorauszahlung
& bis zu **750.000 €** Werbevolumen für Print- und Online-Werbung





Der MTG-**Gewinner 2011**



ÜBER 5.000.000 LESER von 14 Print-Magazinen und 15 Online-Portalen WARTEN AUF IHR GAME!

PRINT



101.007 verkaufte Exemplare pro Monat***

34.418 verkaufte Exemplare pro Monat***

30.472 verkaufte Exemplare pro Monat***

ONLINE



1,87 Mio. Unique User**





910.000 Unique User**



640.000 Unique User**



2,28 Mio. Unique User**

... UND AUSSERDEM:

pcaction.de | readmore.de

SFT | Games and More u. v. a.

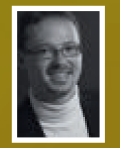
** Laut AGOF internet facts 2011-12 *** Laut IVW IV/2011

DIE JURY



MICHAEL HENGST

Producer – Seit 1988 in der Spielebranche, war Chefredakteur bei Powerplay und Videogames, arbeitete für Sunflowers, Das Trickwerk, JoWooD, Playlogic, Steelmonkeys und Gameforge. Seit 2011 ist Michael Hengst selbstständig.



FELIX RÖKEN

VP, International Development Havok – Führte als CEO die Trinigy Group bis zum erfolgreichen Verkauf an Havok®, einem Intel-Unternehmen. Seit 2011 ist er dort Teil des Senior Managements und verantwortet Havoks internationale Geschäftsentwicklung.

PETRA FRÖHLICH

Chefredakteurin PC Games – Seit 1992 die Instanz für Spielejournalismus in Deutschland und verantwortlich für das dienstälteste Computerspielemagazin in Deutschland, PC Games sowie play³, N-ZONE u. a.



FLORIAN STANGL

Chefredakteur buffed.de, pcgames.de, videogameszone.de – Verantwortlich für die reichweitenstärksten Online-Portale im Bereich Computer- und Online-Spiele.



HANS IPPISCH

COO COMPUTEC MEDIA – Startete im Jahr 1986 als Spielentwickler auf dem C64 (Rock'n'Roll, Kangarudy) und wechselte 1991 auf die Seite der Berichterstattung.

Die Entscheidungen der Jury über die Qualität der eingereichten Spiele sind für die Beteiligten bindend und nicht gerichtlich auf ihre sachliche Richtigkeit überprüfbar.

Weitere Informationen erhalten Sie nach der Registrierung auf

www.makethegame.de

* Über die Dotierung der Publishing-Verträge entscheidet die Jury nach freiem Ermessen. Für die Übertragung der weltweiten Vermarktungsrechte steht ein maximales Gesamtvolumen von bis zu 750.000 EUR für Werbeleistung (innerhalb der COMPUTEC-MEDIA-Publikationen) sowie von bis zu 250.000 EUR als nicht zurückzahlbare Lizenzvorauszahlung zur Verfügung. Es werden maximal drei Spiele ausgezeichnet, unter denen das Gesamtvolumen aufgeteilt wird. Sollte die Qualität bzw. das Erlöspotenzial der eingereichten Spiele den Anforderungen der Jury nicht entsprechen, so können sich die Zahl der ausgezeichneten Spiele und das Cash- und Mediavolumen entsprechend reduzieren.

Im nächsten Heft

❑ Test

Diablo 3



Am 15. Mai friert die Hölle zu: Nach zahlreichen Verschiebungen und einigen Kürzungen erscheint Blizzards Mega-Action-RPG endlich! Aber erfüllt **Diablo 3** auch die hohen Erwartungen der Fans?

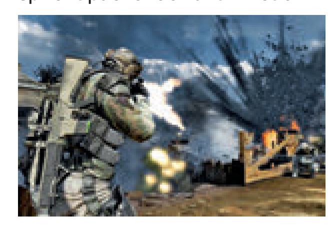
❑ Test

Max Payne 3 | Die grandiose Rückkehr des ungekrönten Königs der Zeitlupen-Shooter?



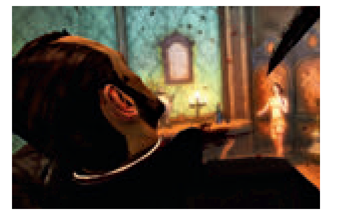
❑ Test

Ghost Recon: Future Soldier | Der neue Ubisoft-Shooter verspricht packende Taktik-Action.



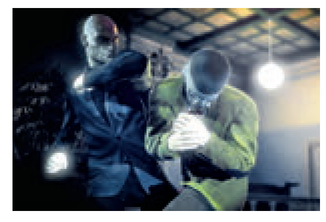
❑ Vorschau

Dishonored: Die Maske des Zorns | Wir meucheln uns durch Bethesdas neuen Action-Titel.



❑ Vorschau

Hitman: Absolution | Ausführlich angespielt: Das neue Abenteuer des glatzköpfigen Killers.



PC Games 06/12 erscheint am 30. Mai!

Vorab-Infos ab 26. Mai auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

ALPHA PROTOCOL



Glaubhafte Charaktere, viel Rollenspielfreiheit und eine packende Story: erstklassige Spionage-Action von Obsidian Entertainment.

Themen der nächsten Ausgabe ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Peter Bathge, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Christian Weigel, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marco Albert, Marc Brehme, Uwe Hönig, Andreas Kasprzak, Jürgen Krauß, Marco Leibetseder, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Kristina Pauncheva, Rainer Rosshirt, Fabian Sawatzki, Martin Schücker, Sebastian Stange, Reinhard Staudacher, Raffael Vötter
Trainees Malte Banz, Stefan Ehring, Jonas Hilla, Micha Kohl, Christian Walter, Sebastian Zelada
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt, Ina Hulm
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Sandra Wendorf
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

COO Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing, The-Khoa Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE.
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM.

EXTENDED

05 / 12

RISEN 2: DARK WATERS

MIT UNSEREN TIPPS WERDEN SIE ZUM PERFEKTEN PIRATEN!

In dieser Ausgabe finden Sie ein dickes Tipps-Paket zum Piratenrollenspiel **Risen 2**: Mit detaillierten Karten zu allen Questgebieten, praktischen Trainerübersichten, allen Achievements im Überblick und einem Special zu den DLC-Inhalten **Die Schatzinsel, Der Tempel der Lüfte** und **Die Piratenkluft**.

INHALT

MODS & MAPS

Fleißige Modder versorgen Fans von guten Spielen bereitwillig (und völlig kostenlos) regelmäßig mit Mods und Levels. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen ausgewählte Erweiterungen aus dieser aktiven Community vor.


Diese Datei befindet sich nur auf der Extended-DVD.


Diese Datei befindet sich auf der 16/18-DVD.


Diese Datei müssen Sie herunterladen.

TORCHLIGHT: MOD-SPECIAL

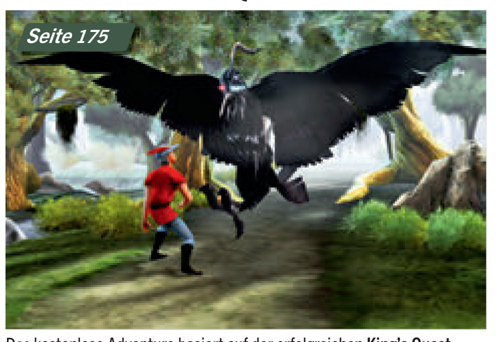
SO PEPPEN SIE UNSERE VOLLVERSION AUF!



Schönere Texturen, neue Waffen und Dungeons und vieles mehr: Wir haben die besten Mods für unsere Top-Vollversion **Torchlight** für Sie herausgesucht!

THE SILVER LINING: EPISODE 1 - 4

AUF DVD: DAS REMAKE VON KING'S QUEST!



Das kostenlose Adventure basiert auf der erfolgreichen **King's Quest**-Reihe und bietet ein rundherum gelungenes Spielvergnügen – top!

INHALT

RISEN 2: DARK WATERS

Ihr Reiseführer durch die Karibik!

Von: Stefan Ehring

Mit unseren detaillierten Questgebiets-Karten behalten Sie stets die Orientierung.

Die Spielwelt von **Risen 2** bietet Ihnen gleich sieben Inseln, die Sie nach Herzenslust erkunden dürfen. Dabei treffen Sie auf unzählige NPCs und Orte, die auch abseits der Hauptquest von Interesse sind.

SCHNELLREISEPUNKTE

Verfügen Sie über eine Karte der Insel, auf der Sie gerade unterwegs sind, so können Sie markante Punkte entdecken und Schnellreisepunkte freischalten. Auf diese Weise teleportieren Sie sich – ohne das langwierige Ablaufen bereits bekannter Pfade – direkt von Punkt A zu Punkt B. Es sei denn, Sie sind in einen Kampf verwickelt, dann ist die Schnellreise nämlich nicht möglich. In diesem Fall bleibt nur eine Flucht per pedes.

KARTE & LOGBUCH

Das Logbuch hat eine zentrale Funktion im Spiel. Hier können Sie Quests auf der Karte markieren und laufen so nicht rat- und planlos über die verschiedenen Inseln. Dennoch bietet Ihnen **Risen 2: Dark Waters** keine komplette Übersichtskarte bereits bekannter Landmarken oder NPCs, sodass Sie sich trotz der Logbuchfunktionen schnell einmal verlaufen. Dieses Manko des Spiels ergänzen wir mit unserem Reiseführer und geben eine Übersicht über NPCs und wichtige Orte. ❐

Caldera



LEGENDE

SCHNELLREISEPUNKT
- Ⓐ Stadt
- Ⓑ Kristallfestung
- Ⓒ Hoher Rat

NPC
1. Severin
2. Kommandant Carlos
3. Campbell
4. Mauregato
5. Lopez
6. Fernando
7. Azuro
8. Possodino
9. Di Silva, Pantaleo, Lucia
10. Godin, Custodio, Cassandra

WICHTIGE ORTE
1. Höhle unter der Kristallfestung
2. Truhe mit Schatzkarte
3. Lagerhaus
4. Hotel
5. Bibliothek

Die Übersichtskarte von Caldera können Sie gegen ein Entgelt von 200 Gold beim Händler Possodino erwerben.

Takarigua

Um an die Karte von Takarigua zu gelangen, müssen Sie sich lediglich an Gouverneur Di Fuego wenden – bekleidet.

Die Inquisition ist verantwortlich für die Versklavung der Eingeborenen und lässt diese schuften.

LEGENDE

SCHNELLREISEPUNKT
- Ⓐ Puerto Sacarico
- Ⓑ Vascos Turm
- Ⓒ Jacks Turm
- Ⓓ Großes Tor
- Ⓔ Piratennest

NPC
1. Osorio
2. Pedro
3. Roquefort
4. Di Fuego, Sebastiano
5. Largo
6. Riley
7. Gilles
8. Thompkins
9. Vasco
10. Jack
11. Wasserträger
12. Barny
13. Flannigan
14. Curtis
15. Stone
16. Blake

WICHTIGE ORTE
1. Ruderboot
2. Sklavenquartier
3. Zuckerrohrplantage
4. Lager mit Bett
5. Passage zur anderen Seite der Insel
6. Alte Grabstätte
7. Erzader
8. Holzbein
9. Petes Leiche
10. Entflohene Sklaven
11. Ruine
12. Höhle
13. Taverne
14. Stahlbarts Schiff



Puerto Sacarico ist eine der Inquisitionsbastionen, wo Sie Händler und Trainer finden können.

Die Schwertküste



In der **Jaguarhöhle** entdecken Sie neben einer mies gelaunten Raubkatze auch die Übersichtskarte der Schwertküste.

Auf dem düsteren Friedhof finden Sie harte Gegner, aber auch wertvolle Gegenstände.

Im Dorf der Shaganumbi können Sie die Kräfte des Voodoo erlernen – je nach Wahl der Fraktion.

LEGENDE

SCHNELLREISEPUNKT

- Ⓐ Tempel der Erde
- Ⓑ Dorf der Shaganumbi
- Ⓒ Inquisitionsturm
- Ⓓ Friedhof
- Ⓔ Piratenturm
- Ⓕ Puerto Isabella

NPC

1. Venturo
2. Jim, Nakutu
3. Chani
4. Hikoko, Kapua
5. Ranapiri, Tahana nach geglückter Befreiung
6. Slick
7. Yuzuki, Natsumi
8. Lin
9. Tahana
10. Torres
11. Sancho
12. Martinez
13. Sebastiano, Alcazar, Bartolo
14. Cooper
15. Hawkins
16. Webster
17. Tito
18. Martinez
19. Miguel
20. Benito
21. Sophia, Venturo nach seinem Späheinsatz
22. Ranak
23. Hawkins nach geglückter Flucht
24. Die Stahlbarts

WICHTIGE ORTE

1. Vorposten
2. Pfad zum Friedhof
3. Alte Grabstätte
4. Jaguarhöhle
5. Truhe mit Seelenrufer-Griff
6. Frachtgut
7. Waffenhaus
8. Lagerhaus
9. Höhle
10. Erzader
11. Festung
12. Ruderboot
13. Durchgang
14. Jadehöhle
15. Truhe mit Jims Schatzkarte
16. Tempel der Ahnen
17. Höhle mit Crowes Spähern
18. Ruine
19. Flaschenpost

Antigua

Die Übersichtskarte von Antigua wandert im **Haus der Kapitäne** unbemerkt vom Tisch in Ihre Hosentasche.

LEGENDE

SCHNELLREISEPUNKT

- Ⓐ Macs Turm
- Ⓑ Hafenstadt
- Ⓒ Fischerhütte
- Ⓓ Großer Wasserfall

NPC

- ❶ Mac
- ❷ Grace
- ❸ Donovan
- ❹ Rick
- ❺ Scarlett
- ❻ Spencer, Harvey, Morgan
- ❼ Wilson
- ❽ Emma
- ❾ Quinn
- ❿ Bill
- ⓫ Miles
- ⓬ Butch
- ⓭ Rick nach seinem Verschwinden
- ⓮ Duncan
- ⓯ Eddie, Duncan nach seiner Rettung aus der Klabautermann-Grotte

WICHTIGE ORTE

- 1 Slaynes Schiff
- 2 Taverne
- 3 Lagerhaus
- 4 Schießstand
- 5 Friedhof
- 6 Höhle
- 7 Erzader
- 8 Haus der Kapitäne
- 9 Blutschwurplatz
- 10 Quelle
- 11 Durchgang
- 12 Klabautermann-Grotte
- 13 Magisches Tor zu Garcias Schatz
- 14 Linker Stiefel



Über Stock und Stein finden Sie selbst im tiefsten Dschungel Zivilisation, hier zu sehen: **Macs Turm**.

Die Bucht von Maracai



Haben Sie den verschollenen **Kommandanten Corrientes** gefunden, übergibt dieser Ihnen die Übersichtskarte zur Bucht von Maracai.

Im Auftrag von **Valdez** machen Sie sich an die Kaperung von Käpt'n Garcias Schiff.

LEGENDE

SCHNELLREISEPUNKT
- Ⓐ Alte Lagerstätte
- Ⓑ Dorf der Maracai
- Ⓒ Schamane
- Ⓓ Garcias Schiff

NPC
- ❶ Valdez
- ❷ Mercutio
- ❸ Kenan
- ❹ Hanu
- ❺ Kommandant Corrientes
- ❻ Egas, Cordobar, Palomo
- ❼ Malaika, Dara, Potaka, Hakeke
- ❽ Daiki
- ❾ Jamila
- ❿ Chaka Datu
- ⓫ Zaalu
- ⓬ Pandu
- ⓭ Angus
- ⓮ Ezana
- ⓯ Koraka
- ⓰ Osamu

WICHTIGE ORTE
- 1 Feuertempel
- 2 Anlegestelle
- 3 Vorratsfässer
- 4 Das versteckte Tal
- 5 Durchgang zum Feuertempel und zur Spinnenhöhle
- 6 Kiste mit Sturmwind-Klinge
- 7 Flammenbarriere
- 8 Altes Grabmal mit Ahnengeist
- 9 Kiste mit Königsschwert-Griff
- 10 Feindliches Piratenlager
- 11 Durchgang
- 12 Kampf-Schauplatz
- 13 Ahnengrab mit nackten Leichen
- 14 Ruderboot
- 15 Plateau mit Feuerschoten
- 16 Ahnengrab
- 17 Pantherhöhle
- 18 Erzader

Die Insel der Diebe



Im Spiel entdecken Sie mehr als einmal an den Strand gespülte Flaschenpost. Diese enthält u. a. die Karte der Insel der Diebe

LEGENDE

SCHNELLREISEPUNKT
- Ⓐ Anlegestelle
- Ⓑ Dorf der Gnome

NPC
- ❶ Jaffar
- ❷ Zeki
- ❸ Ulvi
- ❹ Kalil nach seiner Rettung
- ❺ Nuri
- ❻ Kaan
- ❼ Kalil

WICHTIGE ORTE
- 1 Lager mit Bett
- 2 Treibholz
- 3 Jaffars Höhle
- 4 Liane
- 5 Flaschenpost
- 6 Erzader
- 7 Termitenhöhle
- 8 Truhe mit Wellentänzer-Schwertklinge
- 9 Grotte
- 10 Gnomfresser

Gnome, aus dem ersten **Risen** bekannt, kommen diesmal friedlicher und mit eigenem Dorf daher.

Im Auftrag von Kaan beseitigen Sie den **Gnomfresser**, der Ihnen mit seiner Zunge die Waffe aus der Haupthand reißt.

Insel der Toten, Diesseits

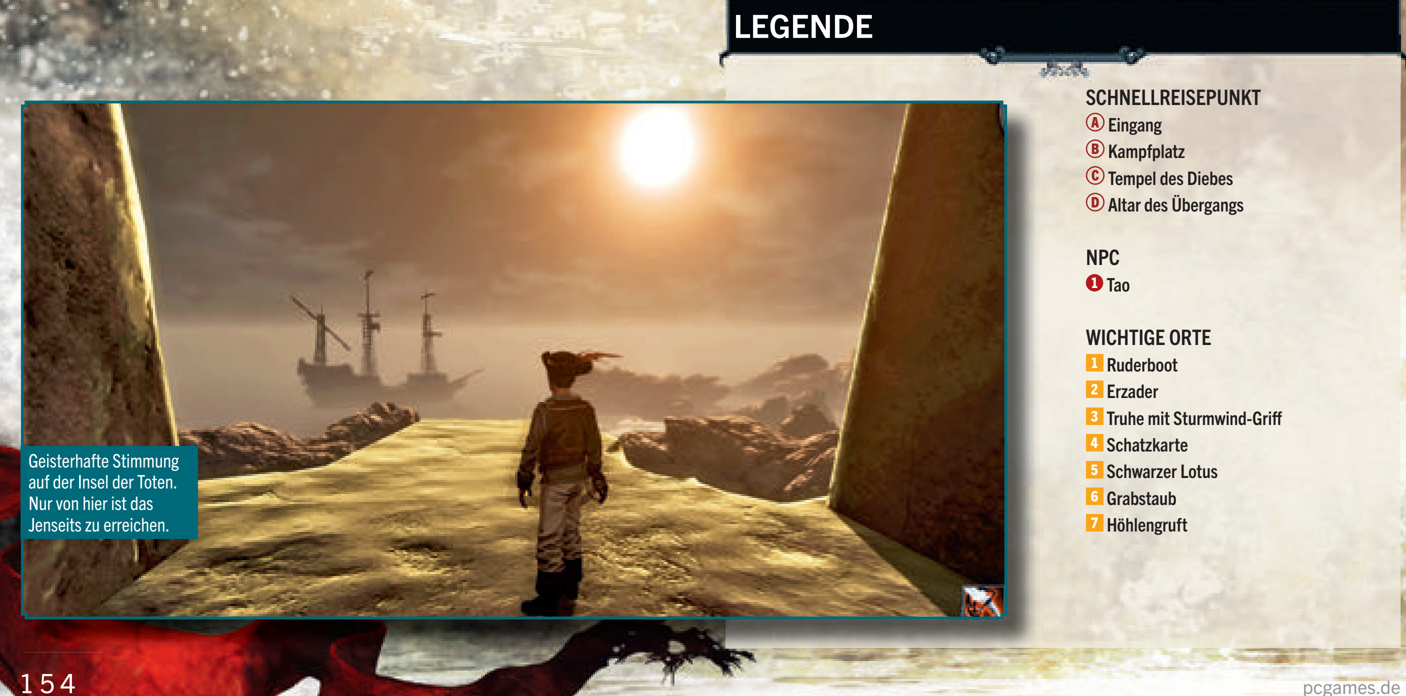
Der Schamane **Tao** wacht über die Insel der Toten und überlässt Ihnen die Übersichtskarte.

LEGENDE

SCHNELLREISEPUNKT
- Ⓐ Eingang
- Ⓑ Kampfplatz
- Ⓒ Tempel des Diebes
- Ⓓ Altar des Übergangs

NPC
- ❶ Tao

WICHTIGE ORTE
- 1 Ruderboot
- 2 Erzader
- 3 Truhe mit Sturmwind-Griff
- 4 Schatzkarte
- 5 Schwarzer Lotus
- 6 Grabstaub
- 7 Höhlengruft



Geisterhafte Stimmung auf der Insel der Toten. Nur von hier ist das Jenseits zu erreichen.

Insel der Toten, Jenseits

Mit dem Schädelzepter rufen Sie Käpt'n Stahlbart aus dem Jenseits, um sein Artefakt zu bergen.

LEGENDE

SCHNELLREISEPUNKT

- Ⓐ Eingang
- Ⓑ Kampfplatz
- Ⓒ Tempel des Diebes
- Ⓓ Altar des Übergangs

NPC

- ❶ Tao
- ❷ Kusko
- ❸ Bones verwirrter Geist
- ❹ Akando
- ❺ Nahele
- ❻ Motega

WICHTIGE ORTE

- 1 Silberrücken
- 2 Alte Münze



Auf der jenseitigen Insel der Toten befreien Sie die gefangenen Seelen der Eingeborenen.

Von: Andreas Kasprzak

Nehmen Sie die Herausforderung an und holen Sie sich alle Erfolge im Spiel!

RISEN 2: DARK WATERS

Für Jäger und Sammler: Die Achievements (Erfolge)

In **Risen 2: Dark Waters** kann man insgesamt fünfzig Erfolge erlangen, beispielsweise wenn Sie bestimmte Quests erledigt haben, wenn eine gewisse Anzahl von Gegnern besiegt im Staub liegt, wenn Sie spezielle Fertigkeiten gelernt oder eine bestimmte Anzahl von Schätzen gehoben haben. Während viele dieser Erfolge im entsprechenden Menü des Spiels von Anfang an einsehbar sind, müssen Sie andere erst noch im Verlauf der Geschichte freischalten, um nicht vorab etwas über die Handlung zu erfahren. ❑

HINWEIS!

Grundsätzlich werden bei den Erfolgen stets alle **Risen 2**-Durchgänge gerechnet, die man insgesamt gespielt hat, und nicht bloß das aktuelle Abenteuer! Sonst wäre es ja schließlich auch unmöglich, 50 Schätze zu heben oder 300.000 Goldstücke anzuhäufen! Einzige Ausnahme sind die Attribut-Erfolge, die jeweils nur für die aktuell laufende Partie gelten!

HANDLUNGSBASIERTE ERFOLGE

Diese Erfolge erlangen Sie fast ausnahmslos ganz automatisch, wenn Sie **Risen 2** durchspielen. Die einzigen Ausnahmen sind „Musketenpirat“ und „Voodoopirat“, die jeweils davon abhängen, ob Sie sich in einer Partie den Eingeborenen oder der Inquisition anschließen, um Käpt’n Crow zu besiegen. Zudem sind einige der angeführten Quests (z. B. „Segen der Ahnen“ und „Das zweite Ich“) optional, was bedeutet, dass Sie diese Aufgaben nicht zwingend lösen müssen, um im Spiel weiterzukommen.

Auch wenn Ihr Held keinen Namen besitzt, kann er sich Titel im Spiel holen!

Name	Voraussetzung
Retter in der Not	Quest „Rette Patty!“ abgeschlossen
Es gibt ihn wirklich!	Quest „Finde Stahlbart“ abgeschlossen
Pirat	Quest „Werde Pirat“ abgeschlossen
Voodoopirat	Quest „Segen des Ahnen“ abgeschlossen
Musketenpirat	Quest „Vier Musketen gegen Crow“ abgeschlossen
Befreier	Quest „Hawkins befreien“ abgeschlossen
Harpunier	Quest „Die Titanenwaffe“ abgeschlossen
Kapitän	Quest „Ein neues Schiff“ abgeschlossen
Bücherwurm	Quest „Auf den Spuren Garcias“ abgeschlossen
Die rechte Hand	Quest „Das Erbe des Chaka Datu“ abgeschlossen
Detektiv	Questerfolg „Garcias Maskerade aufgedeckt“ erlangt

Name	Voraussetzung
Die Hand Gottes	Quest „Der Gierige“ abgeschlossen
Proviantmeister	Quest „Schiffsausrüstung“ abgeschlossen
Gnomfreund	Quest „Der Gnomfresser“ abgeschlossen
Badewannenkapitän	Quest „Ein Floß bauen“ abgeschlossen
Käsemesser	Quest „Der Schlaue“ abgeschlossen
Artefaktjäger	Quest „Stahlbarts Artefakt“ abgeschlossen
Geisterpirat	Quest „Die Reise ins Totenreich“ abgeschlossen
Geisterbeschwörer	Quest „Das zweite Ich“ abgeschlossen
Herr der Tentakel	Questerfolg „Besiege den Kraken“ erlangt
Der Fluch ist gebrochen!	Questerfolg „Töte Mara“ erlangt
Piratenlegende	250 Quests abgeschlossen

GEGNERBASIERTE ERFOLGE

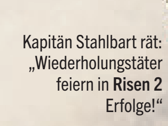
Diese Erfolge sind einfach zu beschreiben: Eliminieren Sie insgesamt so-und-so-viele Monster im Spiel, egal, bei wie vielen Spieldurchläufen.

Name	Voraussetzung
Einsteiger	10 Monster getötet
Krabbenfänger	10 Riesenkrabben getötet
Hochseefischer	50 Meeresmonster getötet

Name	Voraussetzung
Friedhof der Kuscheltiere	20 Ambienttiere getötet
Viehtreiber	500 Monster getötet
Jagdfieber	2.000 Monster getötet

SAMMELBASIERTE ERFOLGE

Die sammelbasierten Erfolge beziehen sich nur teils auf das Sammeln von Dingen; im selben Maße geht es hierbei darum, gewisse Aktionen in bestimmtem Umfang zu wiederholen. Viele dieser Errungenschaften sind nicht besonders schwer zu erlangen (wie etwa 1.000 Goldmünzen anzuhäufen), während andere so gut wie unmöglich zu schaffen sind (beispielsweise mit zehn von zehn Schüssen beim Wettschießen zu treffen). Aber wie bei allem im Leben gilt auch hier: Beharrlichkeit und Geduld zahlen sich aus!



Kapitän Stahlbart rät: „Wiederholungstäter feiern in **Risen 2** Erfolge!“

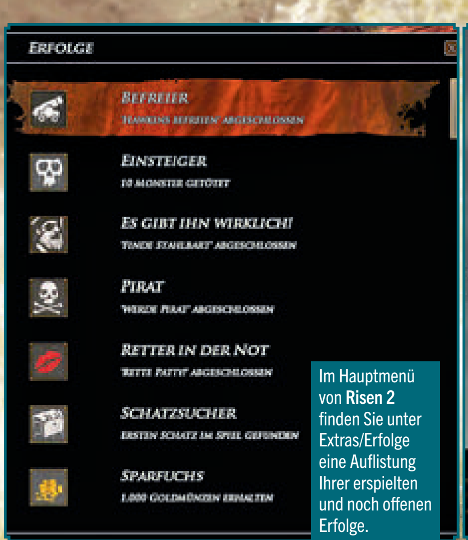
Name	Voraussetzung
Reiseleiter	Mindestens 5 Crewmitglieder auf dem Schiff
Seefahrer	20 Mal mit dem Schiff gereist
Vogelwild	5 Mal Papagei eingesetzt
Affentanz	20 Mal Äffchen eingesetzt
Trunkenbold	10 Mal Minispiel „Trinkduell“ gewonnen
Meisterschütze	10 Mal in einem Durchgang beim Minispiel „Schießen“ getroffen
Kleptomane	100 Schlösser geknackt
Buddler	50 Schätze gehoben

Name	Voraussetzung
Protektor	Duell gegen Severin gewonnen
Sparfuchs	1.000 Goldmünzen erhalten
Goldesel	100.000 Goldmünzen erhalten
Krösus	300.000 Goldmünzen erhalten
Säufer	Ersten Rum getrunken
Schatzsucher	Ersten Schatz im Spiel gefunden
Märchenonkel	Zehn legendäre Gegenstände gesammelt
Sagenheld	Zwanzig legendäre Gegenstände gesammelt

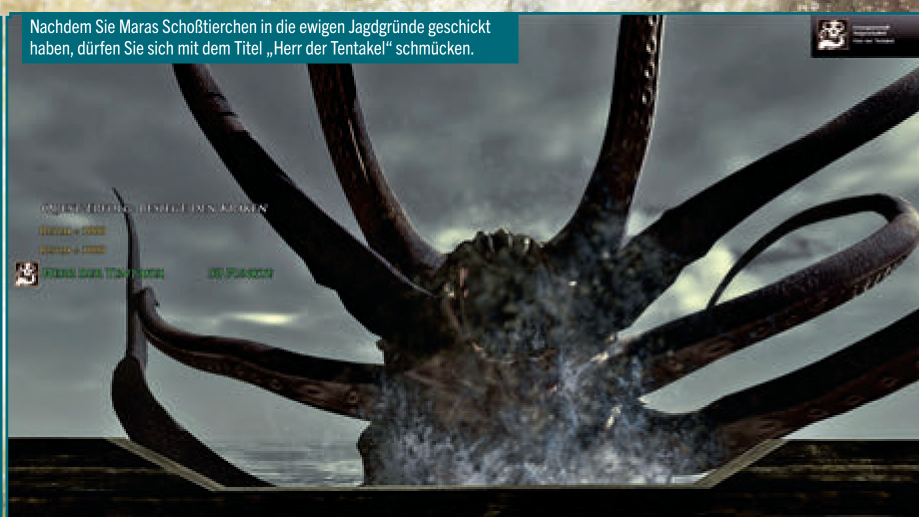
ATTRIBUTBASIERTE ERFOLGE

In gewisser Hinsicht sind diese Erfolge – zumindest theoretisch – am einfachsten zu erlangen, da Sie die entsprechenden Attribute hierzu „nur“ bis zum Maximum von zehn Punkten steigern müssen. Allerdings benötigen Sie allein für den Schritt von Stufe 9 auf die Höchststufe 10 satte 12.000 Ruhmpunkte, was dieses Unterfangen zu einem ziemlichen Stück Arbeit macht, will man dieses Ziel im Laufe eines Spieldurchgangs erreichen. Der einzige Weg hierzu besteht letztlich darin, so viel Ruhm anzuhäufen, wie nur irgend möglich. Ruhm erhalten Sie beim Lösen von Quests, vor allem aber durch die Kämpfe mit den Gegnern, die zum Glück mit jedem Kapitel erneuert werden. Sprich: Wenn Sie ab einem bestimmten Punkt im Spiel auf eine Insel zurückkehren, auf der Sie zuvor bereits gründlich „aufgeräumt“ haben, finden Sie hier jetzt neue Gegner (und auch neue Pflanzen zum Sammeln)! Schnetzeln Sie sich also fröhlich durch die Südliche See, um Ihren Ruhm immer weiter anzuhäufen, mit dem Sie Ihre Attribute erhöhen!

Name	Voraussetzung
Meister der Klingen	Klingen bis Maximum gelernt
Revolverheld	Feuerwaffen bis Maximum gelernt
Zäher Hund	Härte bis Maximum gelernt
Gauner	Gerissenheit bis Maximum gelernt
Voodoohexer	Voodoo bis Maximum gelernt
Allround-Talent	Jede Fähigkeit einmal erlernt



Im Hauptmenü von **Risen 2** finden Sie unter Extras/Erfolge eine Auflistung Ihrer erspielten und noch offenen Erfolge.



Nachdem Sie Maras Schoßtierchen in die ewigen Jagdgründe geschickt haben, dürfen Sie sich mit dem Titel „Herr der Tentakel“ schmücken.

RISEN 2: DARK WATERS

Fähigkeiten-Trainer im Überblick!

Von: Stefan Ehring

Mit unserer Hilfe finden Sie im Spiel zu jedem Talent den passenden Trainer.

In **Risen 2: Dark Waters** gibt es für den namenlosen Helden einiges zu lernen und zur Vollendung zu bringen. Während Sie die fünf Attribute **Klingen, Feuerwaffen, Härte, Gerissenheit** und **Voodoo** über die Investition von erspieltem Ruhm steigern, erlernen Sie den Attributen untergeordnete Fähigkeiten bei unterschiedlichen Trainern. Da diese quer über alle Inseln verstreut sind, gilt es besonders in der frühen Spielphase, Investitionen von Gold zum Erwerb von Talenten nur nach ausreichender Überlegung zu tätigen.

ALLER ANFANG IST SCHWER

Damit Ihre ersten Kämpfe im Spiel nicht nur mit Mühe und Not gewonnen werden, widmen Sie sich so früh wie möglich Fähigkeiten, die Ihre Klingenkünste verbessern. Kämpfe mit Klingenwaffen verlaufen weitaus taktischer, wenn Sie **Tritt, Konterparade** und **Gegenangriff** beherrschen. Auf Basis des Härte-Attributs steigern Sie über **Klingenfest** und **Kugelsicher** den Schadenswiderstand des namenlosen Helden.

LEHRGELD

Eine Übersicht zu den Kosten der einzelnen Fähigkeiten finden Sie direkt im Spiel. Dort erreichen Sie über das Charaktermenü und den Reiter Fähigkeiten eine Übersicht über sämtliche Fertigkeiten, die Sie bei den Trainern erlernen können. Auf der rechten Seite befindet sich die Angabe zu den Goldkosten. ❑



Bones: Quacksalber, Medicus, Unverwüstlich

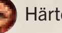
Chani: Puppe herstellen, Zepter herstellen, Talisman herstellen, Mächtiger Fluch, Schwarze Magie I, Schwarze Magie II

Jaffar: Schleichen, Taschendieb, Schlösser knacken, Diebeskunst I, Diebeskunst II, Diebeskunst III

Caldera



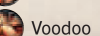

FÄHIGKEITEN

 Härte

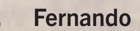
Klingen

 Gerissenheit

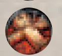
Feuerwaffen

 Voodoo





1 Fernando 

2 Di Silva 

3 Godin 

Die Höhle unter der Kristallfestung bietet nicht nur was fürs Auge, sondern birgt auch einen versteckten Schatz.



1



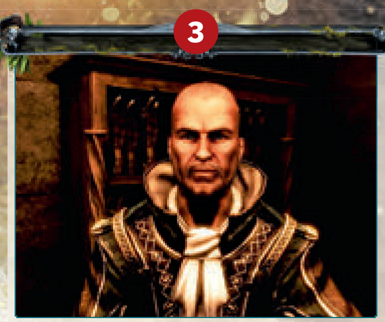
Fernando: Büchsenmacher, Kritischer Treffer, Muskete I, Muskete II, Schrotflinte I, Schrotflinte II

2



Di Silva: Trank brauen, Ritual I, Ritual II

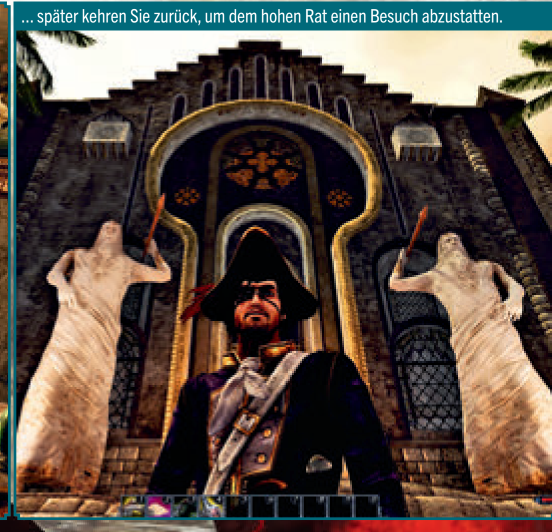
3



Godin: Büchsenmacher, Scharfschütze, Donnerflinte, Muskete III, Schrotflinte III, Pistole III



Auf der Insel Caldera, dem Hauptstützpunkt der Inquisition, starten Sie in **Risen 2** Ihr Abenteuer ...

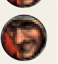


... später kehren Sie zurück, um dem hohen Rat einen Besuch abzustatten.

Takarigua



Die Kanonen können Sie auch bedienen, ohne die Fähigkeit Feuerwaffen zu steigern.

1	Roquefort	
2	Largo	
3	Barny	
4	Flannigan	
5	Booze	
5	Allister	
5	Holly	
5	Largo*	
6	Curtis	
7	Stone	
8	Blake	

*Largos Aufenthaltsort nach Befreiung aus der Gefangenschaft

1


Roquefort: Konterparade, Starker Angriff, Gegenangriff, Schwerer Gegenangriff, Stichwaffen I, Stichwaffen II

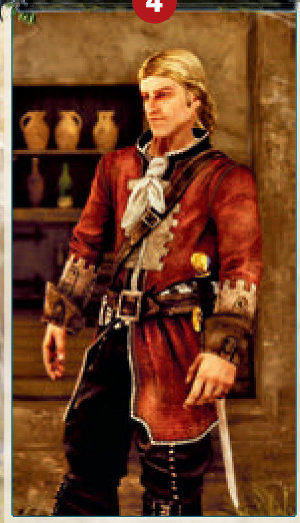
2 5


Largo: Schleichen, Taschendieb, Schlösser knacken, Diebeskunst I, Diebeskunst II, Diebeskunst III

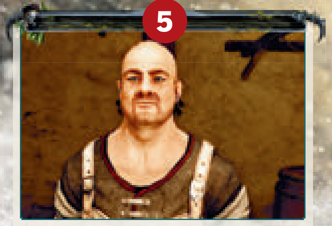
3


Barny: Büchsenmacher, Kritischer Treffer, Genug geredet!, Linkshänder, Pistole I, Pistole II

4


Flannigan: Affentrainer, Papageientrainer, Alter Trickser, Schmutzige Tricks I, Schmutzige Tricks II, Schmutzige Tricks III

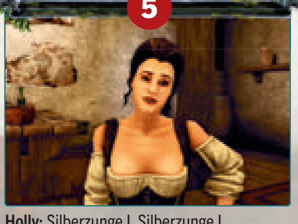
5


Booze: Mut antrinken, Einschüchtern I, Einschüchtern II, Einschüchtern III, Kugelsicher I, Kugelsicher II

5

Allister: Schnapsbrenner

5


Holly: Silberzunge I, Silberzunge I, Silberzunge III

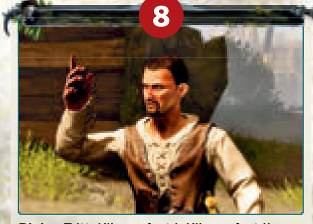
6


Curtis: Konterparade, Starker Angriff, Gegenangriff, Schwerer Gegenangriff, Hiebwaffen I, Hiebwaffen II

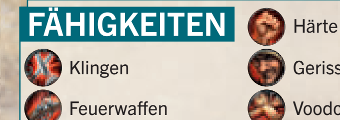
7


Stone: Schmied

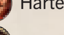
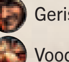
8


Blake: Tritt, Klingenfest I, Klingenfest II

Die Schwertküste

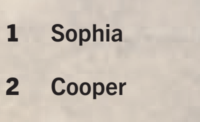


FÄHIGKEITEN

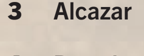
- Klingen
- Feuerwaffen
-  Härte
-  Gerissenheit
- Voodoo

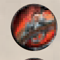


Beim alten Piraten-turm erleben Sie ein tropischen Unwetter.

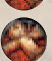


Nr.	Name
1	Sophia
2	Cooper
3	Alcazar
4	Bartolo
5	Nakutu
6	Jim
7	Ranapiri
8	Hikoko
8	Kapua

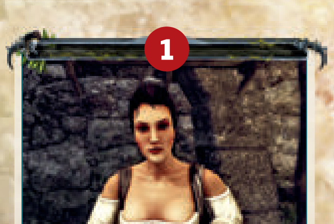







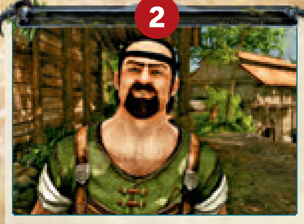


1



Sophia: Mut antrinken, Einschüchtern I, Einschüchtern II, Einschüchtern III, Kugelsicher I, Kugelsicher II

2



Cooper: Schmied

3



Alcazar: Konterparade, Starker Angriff, Gegenangriff, Schwerer Gegenangriff, Stichwaffen I, Stichwaffen II

4



Bartolo: Büchsenmacher, Kritischer Treffer, Muskete I, Muskete II, Schrotflinte I, Schrotflinte II

5

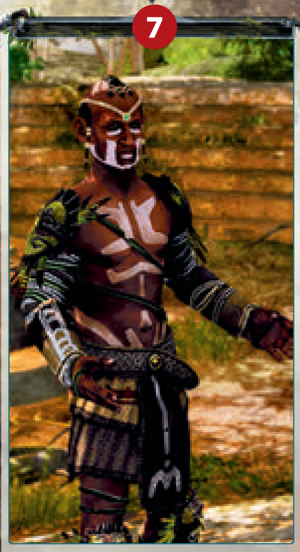
Nakutu: Tritt, Klingenfest I, Klingenfest II

6



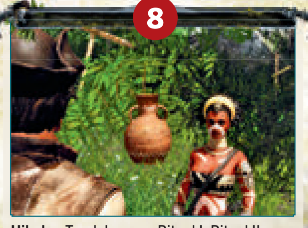
Jim: Schleichen, Taschendieb, Schlösser knacken, Diebeskunst I, Diebeskunst II, Diebeskunst III

7



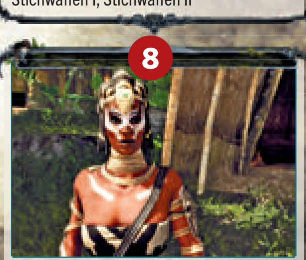
Ranapiri: Wurfwaffen I, Wurfwaffen II, Wurfwaffen III

8



Hikoko: Trank brauen, Ritual I, Ritual II

8



Kapua: Puppe herstellen, Zepter herstellen, Talisman herstellen, Mächtiger Fluch, Schwarze Magie I, Schwarze Magie II

Antigua



In der Grotte geben Sie diesem Klabautermann ordentlich eins auf die Mütze.

1 Donovan 

2 Wilson 

3 Spencer 

4 Scarlett 

5 Zak 

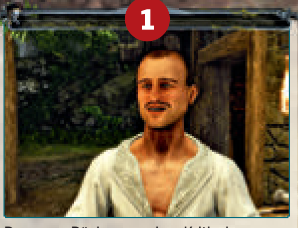
6 Quinn 

7 Bill 

8* Alvarez 

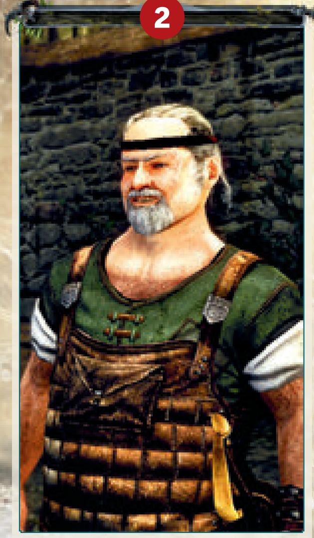
*Nach Erlangen des Blutopferdolches bietet Alvarez Ihnen seine Dienste als Trainer an.

1



Donovan: Büchsenmacher, Kritischer Treffer, Genug geredet!, Linkshänder, Pistole I, Pistole II

2



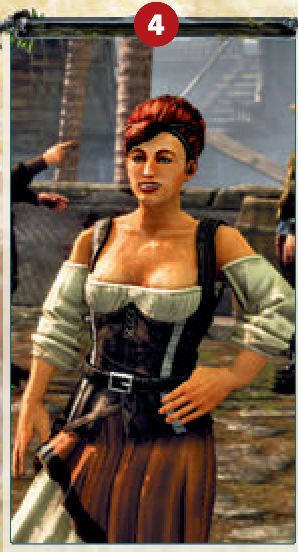
Wilson: Schmiedekunst

3



Spencer: Mut antrinken, Einschüchtern I, Einschüchtern II, Einschüchtern III, Kugelsicher I, Kugelsicher II

4



Scarlett: Silberzunge I, Silberzunge II, Silberzunge III

5



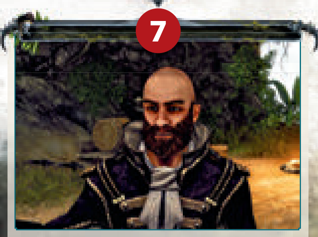
Zak: Tritt, Klingenfest I, Klingenfest II

6



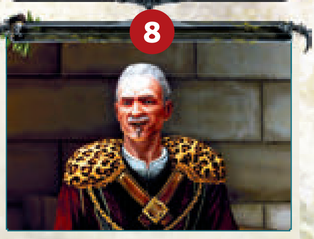
Quinn: Affentrainer, Papageientrainer, Alter Trickser, Schmutzige Tricks I, Schmutzige Tricks II, Schmutzige Tricks III

7



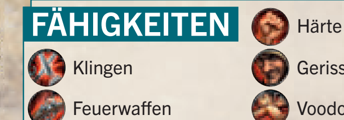
Bill: Konterparade, Starker Angriff, Gegenangriff, Schwerer Gegenangriff, Hiebwaffen I, Hiebwaffen II

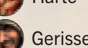
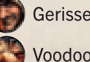
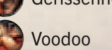
8



Alvarez*: Schwertmeister, Stichwaffen III, Hiebwaffen III

Die Bucht von Maracai



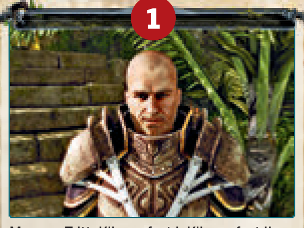






Ahnengeist Yagul beauftragt Sie mit der Wiederbeschaffung von vier gestohlenen goldenen Masken.

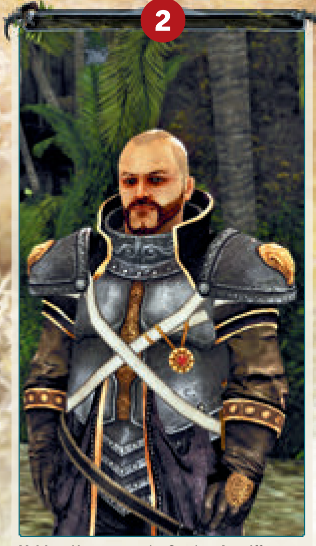
1	Marcos	
2	Valdez	
3	Egas	
3	Cordobar	
4	Malaika	
4	Koraka	
5	Chaka Datu	
6	Osamu	

1



Marcos: Tritt, Klingenfest I, Klingenfest II

2

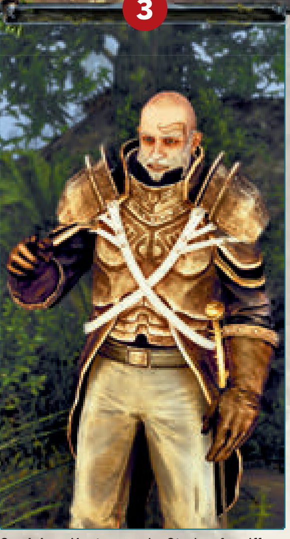


Valdez: Konterparade, Starker Angriff, Gegenangriff, Schwerer Gegenangriff, Stichwaffen I, Stichwaffen II

3

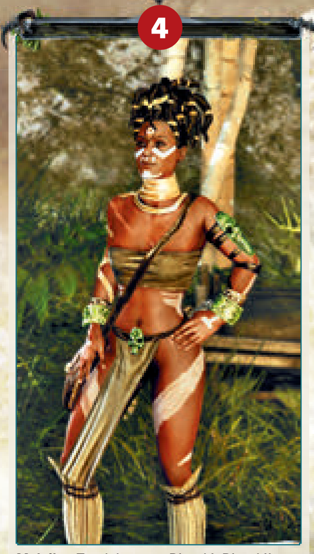
Egas: Büchsenmacher, Kritischer Treffer, Genug geredet!, Linkshänder, Pistole I, Pistole II

3



Cordobar: Konterparade, Starker Angriff, Gegenangriff, Schwerer Gegenangriff, Hiebwaffen I, Hiebwaffen II

4

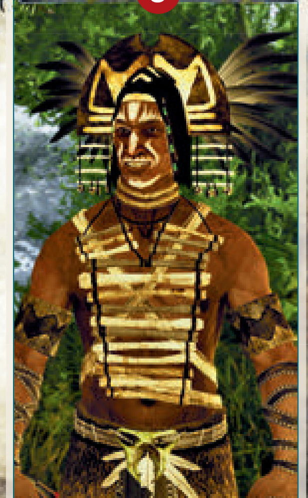
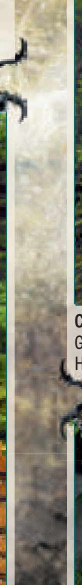


Malaika: Trank brauen, Ritual I, Ritual II

4

Koraka: Wurfwaffen I, Wurfwaffen II, Wurfwaffen III

5

Chaka Datu: Puppe herstellen, Zepter herstellen, Talisman herstellen, Mächtiger Fluch, Schwarze Magie I, Schwarze Magie II

6



Osamu: Voodoo-Meister, Schwarze Magie III, Ritual III, Totenkult I, Totenkult II, Totenkult III

Von: Andreas Kasprzak

Neue Inhalte erfordern auch zusätzliche Tipps, die wir Ihnen prompt liefern!

RISEN 2: DARK WATERS

Komplettlösung aller DLCs



Zum Release von **Risen 2: Dark Waters** stehen Ihnen gleich drei DLCs auf Steam zum Download zur Verfügung: **Die Piratenkluft**, **Die Schatzinsel** und **Der Tempel der Lüfte**. Während **Die Piratenkluft** letztlich nur aus drei neuen, einzigartigen Gegenständen besteht (siehe unten), warten die beiden anderen Download-Inhalte mit neuen Quests, neuen Inseln, neuen Gegnern und einigen neuen Gegenständen auf.

DLC 1: PIRATENKLUFT

Dieser DLC besteht ausschließlich aus drei exklusiven Gegenständen, die im Originalspiel nicht enthalten sind. Sobald Sie diesen Download-Content installiert haben, finden Sie diese Ausrüstung in Ihrem Inventar:

1. Ein hochwertiges Piraten-Outfit, bestehend aus Stiefeln (Klingenfest/Kugelsicher 5), Mantel (Klingenfest 10; Kugelsicher 5) und Hut (Klingenfest/Kugelsicher 5; Silberzunge +5).
2. Eine gute Pistole (Schaden: 65; Pistole +15) mit einer Reichweite von acht Schritten samt 20 Kugeln Munition.
3. Der Ring des Meisterschülers, der dem Spieler einen Ruhm-Bonus von +5 % auf sämtliche Erfahrungspunkte verschafft.

Beachten Sie, dass Sie die Klamotten erst anlegen können, wenn Sie im Zuge der Hauptquest Pirat geworden sind, also erst nach Abschluss des Kapitels „Werde Pirat", wo Kapitän Stahlbart Sie den Piratenschwur leisten lässt und Sie sich seiner Crew anschließen! Wenn Sie schon Pirat geworden sind und erst danach diesen DLC installieren, können Sie die Klamotten natürlich sofort tragen. Die Pistole und der Ring sind indes ohnehin von Beginn des Spiels an benutzbar!

DLC 2: DIE SCHATZINSEL

Hinweis: Den DLC **Die Schatzinsel** erhalten alle Vorbesteller von **Risen 2: Dark Waters** kostenlos!

DIE SCHATZINSEL: LÖSUNG

Sobald Sie an der Schwertküste das Kommando über die Black Betty übernommen haben und mit Patty über den Schatz ihres Vaters reden, erfahren Sie, dass Gerüchte die Runde machen, dass der Pirat Harlok wieder aufgetaucht sein soll – Käpt'n Stahlbarts alter Smutje, der das Tagebuch von Pattys Vater gestohlen hat, von dem sie Ihnen nun eine Seite (Tagebuchseite 2) überlässt, auf der eine Art Rätsel steht: „Der Schlund der Erde ist tödlich. Nur wer den richtigen Weg geht, wird bestehen." Zudem gibt Ihnen Patty Stahlbarts Schlüssel, den der Käpt'n bei seinem Ableben um den Hals trug. Patty will, dass Sie die Habseligkeiten ihres Vaters in seiner Truhe auf Takarigua durchsuchen, um hier nach Möglichkeit weitere Hinweise auf den Fundort seines Schatzes zu erhalten (siehe S. 165 **Stahlbarts Notizen**). Ihr erstes Ziel ist die Bucht von Maracai, wo es Harlok aufzuspüren gilt!

MARACAI

Die Suche nach Harlok

Begeben Sie sich in die Bucht von Maracai. Wenn Sie dem Weg hinter dem Basislager der Inquisition weiter ins Landesinnere folgen, stoßen Sie an der ersten Weggabelung auf den Eingeborenen Habib, der dringend Hilfe braucht. Habib berichtet Ihnen, dass er auf der Jagd war und von Piraten überfallen wurde, die



Nach Ihrer Ankunft auf Maracai treffen Sie auf den Eingeborenen Habib, der Ihre Hilfe benötigt.



Bekämpfen Sie die Piraten, um an Informationen über Stahlbarts Tagebuch zu gelangen.

seine Jagdbeute geraubt haben (siehe Quest: **Habibs Jagdbeute**).

Quest: Habibs Jagdbeute

Piraten haben dem Jäger Habib seine Jagdbeute geraubt, ohne die er nicht in sein Dorf zurückkehren kann, denn was ist ein Jäger ohne Beute? Versprechen Sie ihm, die Beute wiederzubeschaffen. Folgen Sie an der Weggabelung dem östlichen (linken) Pfad, den Hang hinauf, um zu einer Hängebrücke zu gelangen. Achtung, davor streift ein schwarzer Panther umher, der bereits einige Inquisitionssoldaten erledigt hat, die tot vor der Brücke liegen. Nehmen Sie sich den Panther zur Brust und überqueren Sie dann die Schlucht. Folgen Sie auf der anderen Seite weiter dem Pfad, bis Sie bei der nächsten Weggabelung auf zwei schwarze Panther stoßen. Wenn Sie die Biester unschädlich gemacht haben, nehmen Sie hier den Weg linker Hand, um zum Lager der Piraten zu gelangen, die Habibs Jagdbeute gestohlen haben – unter ihnen befindet sich auch Ihr „alter Freund" Harlok! Zeigen Sie den Piraten, dass mit Ihnen nicht zu spaßen ist, und erledigen Sie alle außer Harlok, um ihm anschließend klarzumachen, dass Sie Kapitän Stahlbarts Tagebuch von ihm haben wollen.

Dummerweise hat der Smutje das Buch nicht mehr, aber wenn Sie ihm die verlorenen Tagebuchseiten beschaffen, ist er bereit, Ihnen den Weg zu Stahlbarts Schatzinsel zu zeigen (siehe Quest: **Der Deal mit Harlok**). Ach, ja, Habibs Jagdbeute finden Sie in der Kiste beim Feuer! Bringen Sie dem Eingeborenen das Fleisch, um als Dank für Ihre Hilfe ein Idol zu erhalten.

Hinweis: Das „zerfledderte Buch" auf der Kiste beim Feuer startet die Quest **Der Piraten-Almanach**, die Ihnen den 21. legendären Gegenstand des Spiels einbringt!

Quest: Der Deal mit Harlok

Harlok ist bereit, Ihnen den Weg zur Schatzinsel zu zeigen, wenn Sie ihm alle verlorenen Tagebuchseiten bringen (siehe Quest: **Stahlbarts Notizen**). Ab sofort finden Sie Harlok auf dem Unterdeck Ihres Schiffs. Reden Sie mit ihm, sobald Sie die fehlenden Seiten aufgetrieben haben, damit der Smutje Ihnen die Koordinaten der Schatzinsel verrät und das Ziel auf der Weltkarte freigeschaltet wird, und lassen Sie Patty dann Kurs darauf nehmen!

TAKARIGUA

Quest: Stahlbarts Notizen

Reden Sie mit Patty, sobald Sie vor der Insel Takarigua vor Anker gegangen sind, um zu erfahren, dass sich Stahlbarts Truhe im Bordellbereich der Taverne befindet, auf der Galerie im ersten Stock. In der Truhe finden Sie 500 Gold und die Tagebuchseite Numero 4. Kehren Sie zu Patty zurück, um festzustellen, dass noch zwei Tagebuchseiten fehlen, die Sie bei dem alten Säufer Nesir (siehe Quest: **Das Piratengrab**) und bei der alten Tempelruine an der Schwertküste finden (siehe Quest auf Seite 166: **Die Tempelruine**).

ANTIGUA

Quest: Das Piratengrab

Nesir hat früher oft mit Stahlbart gesoffen und befindet sich nun im Besitz einer Tagebuchseite. Begeben Sie sich nach Antigua und reden Sie in der Taverne mit dem Wirt Spencer, der Ihnen berichtet, dass Nesir den letzten Winter nicht überlebt hat und auf dem Friedhof beim Haus der Kapitäne begraben liegt. Der Wirt vermerkt die Position des Grabes auf Ihrer Regionalkarte; begeben Sie sich dorthin und buddeln Sie Nesirs alte Truhe aus, in der Sie jedoch nur Knochen und Gold finden, keine Tagebuchseite – offenbar wurde der Schatz bereits geplündert. Sprechen Sie an Bord der Black Betty mit Patty über die Sache; mehr können Sie nicht tun!

DIE SCHWERTKÜSTE

Quest: Die Tempelruine

Eine weitere Tagebuchseite ist bei der Tempelruine in der Nähe von Stahlbarts Grab an der Schwertküs-



Im Bordellbereich der Kneipe auf Takarigua finden Sie oben auf der Galerie Stahlbarts Truhe.



te zu finden. Markieren Sie die Ruine auf der Regionalkarte, um festzustellen, dass die Ruine gleich nördlich des Piratenturms liegt. Links neben der Treppe ins Innere des Tempels ist ein rotes X auf dem Boden zu sehen; graben Sie die Truhe aus, die hier verbuddelt ist, um neben 300 Gold auch die dritte Tagebuchseite an sich zu nehmen. Kehren Sie an Bord der Black Betty zurück und reden Sie mit Patty, um zu dem Schluss zu gelangen, dass Sie Stahlbarts Schatz wohl allein anhand dieser Seiten finden müssen. Sprechen Sie anschließend mit Harlok, damit er Ihnen den Weg zur Schatzinsel verrät (siehe Quest auf Seite 165: **Der Deal mit Harlok**).

DIE SCHATZINSEL

Sprechen Sie nach Ihrer Ankunft bei der Schatzinsel mit Ihrer Gefährtin Patty, um zu erfahren, dass die Piratentochter diese ganzen Mühen vor allem deshalb auf sich nimmt, um mehr über ihre Mutter zu erfahren. Sagen Sie Patty, dass sie Sie begleiten soll. Setzen Sie dann mit dem Ruderboot zur Insel über und nehmen Sie vom Strand aus den einzig gangbaren Weg weiter ins Landesinnere, bis Patty Sie auf der nächsten Lichtung aufhält und plötzlich drei Gorillas scheinbar aus dem Nichts auftauchen (zwei weitere Gorillas finden Sie auf den Aufgängen links und rechts des vergitterten Zugangs).
Nehmen Sie Stahlbarts Tagebuch an sich, das Sie direkt vor dem Gitter finden; Sie erkennen, dass Harlok ein Verräter ist. Sie können sich den Smutje jetzt entweder gleich vornehmen (siehe Quest auf Seite 167: **Harloks Verrat**) oder erst mal weiter den Schatz suchen. Um Letzteres zu tun, betätigen Sie den Hebel an der Wand, um das Gitter zu öffnen, und durchqueren Sie die Höhle, bis Sie die Quest **Der Weg der Gerechten** erhalten.

Quest: Der Weg der Gerechten
Halten Sie sich bei der Weggabelung in der Höhle (unweit der Stelle mit der Erzader) rechts. Achtung: Wenn Sie an dieser Stelle dem linken Stollen folgen, gelangen Sie in eine Sackgasse mit einer Falle und einer Kiste, in der Sie unter anderem Grog und einen Giftring finden (Schmutzige Tricks +20).

Folgen Sie dem rechten Stollen dann wiederum bis zur nächsten Weggabelung und halten Sie sich hier nochmals rechts (der linke Weg führt zu einer Falle und zu einer verschlossenen Truhe, in der Sie unter anderem Rum und Blutdorn finden). Sie gelangen schließlich in eine Lagerhöhle mit einem Bett und einer Truhe, die sich erst ab einem stattlichen Diebeskunst-Wert von 90 öffnen lässt. In der Truhe finden Sie Gold, „Schmerztöter" und ein Fechtschwert. Von hier aus zweigt der einzige gangbare Weg ab; schlagen Sie ihn ein, um in die Mangroven zu gelangen (siehe Quest: **Der Mangrovendschungel**).

Quest: Der Mangrovendschungel
Irgendwo in diesem Mangrovendschungel soll Stahlbarts Schatz versteckt sein. Halten Sie sich nach dem Verlassen der Höhle rechts und kämpfen Sie sich bis zu dem aufgespießten Totenschädel durch. Nehmen Sie hier den rechten Weg, um zu der Zwillingspalme zu gelangen, und nehmen Sie hier den linken Weg, um zu dem von Fackeln erhellten Grab zu gelangen, das Ihnen die Quest **Der Truhenschlüssel** einbringt. Diesen Schlüssel brauchen Sie, um Stahlbarts Truhe zu öffnen, sobald Sie sie gefunden haben (siehe Quest auf Seite 167: **Die richtige Truhe**).

Quest: Der Truhenschlüssel
Wenden Sie sich beim Grab nach links und folgen Sie den Mangroven gen Nordosten, bis Sie auf alte Ruinen und ein Lager mit Bett und verschlossener Truhe stoßen. Ein Stück weiter Richtung Meer finden Sie auf einer umgestürzten Säule den gesuchten Schlüssel sowie vier Schatzkarten, die sie zu den Gräbern von Ramsay, Stubbing, Wal-


Stahlbarts Tagebuch liegt direkt vor dem vergitterten Eingang am Boden!

Die Suche nach Stahlbarts Schatz führt Sie auch in diesen gefährlichen Mangrovendschungel, wie der aufgespießte Totenkopf unschwer erkennen lässt.

Die Schatzkarten, die Sie bei der umgestürzten Säule finden (links), führen Sie zu mehreren Gräbern (rechts), die teilweise mit tödlichen Fallen gespickt sind.

lace und Sokbart führen, die sich alle auf demselben Friedhof auf dem Inselchen im äußersten Südosten des Eilands befinden (siehe Karte). Drei dieser vier Gräber sind mit tödlichen Fallen versehen; aber welches ist das richtige Grab (siehe Quest: **Die richtige Truhe**)?

Quest: Die richtige Truhe
Auf dem „Friedhof" befinden sich vier Gräber; drei davon bergen tödliche Fallen, denen Sie nicht entrinnen können, wenn Sie die falschen Truhen ausgraben. Um es kurz zu machen: Stahlbarts Schatz ruht im Grab von Sokbart und birgt neben stattlichen 2.000 Gold auch eine Karte der Schatzinsel und den legendären Piraten-Almanach (siehe Quest: **Der Piraten-Almanach**).

Nehmen Sie alles an sich und reden Sie dann mit Patty, um ihr die gefundenen Erbstücke ihrer Mutter zu überlassen.

Quest: Harloks Verrat
Harlok hat Sie absichtlich in eine Falle gelockt. Kehren Sie an Bord der Black Betty zurück, um festzustellen, dass Harlok sich aus dem Staub gemacht hat. Patty schlägt vor, den Strand nach ihm abzusuchen; tun Sie das, um den verräterischen Smutje in der kleinen Bucht gleich westlich der Anlegestelle zu finden, wo er in dem Lager am Feuer sitzt. Sie können Harlok jetzt entweder auf der Insel zurücklassen, ihn für seinen Verrat im Duell niedermetzeln oder ihm einfach eine Kugel in den Schädel jagen, falls Sie ein wirklich böser Bube sind. Doch ganz gleich, was Sie tun: Harlok wird Ihnen fortan keinen Ärger mehr machen!

Quest: Der Piraten-Almanach
Der DLC **Die Schatzinsel** enthält einen 21. legendären Gegenstand: den Piraten-Almanach! Lesen Sie in Harloks Lager in der Bucht von Maracai das „zerfledderte Buch", das auf der Kiste am Feuer liegt, um diese Quest zu starten und zu erfahren, dass sich ein legendärer Piraten-Almanach in Stahlbarts Besitz befindet. Konkret heißt das: Der Almanach ist Bestandteil von Stahlbarts Schatz! Wenn Sie den Schatz finden, finden Sie auch den Almanach, der Ihnen einen dauerhaften Ruhm-Bonus von +10 % einbringt!

DLC 3: DER TEMPEL DER LÜFTE

Sprechen Sie irgendwann nach Abschluss des Hauptkapitels „Die Titanenharpune" mit Ihrer Gefährtin Patty Stahlbart, der zu Ohren gekommen ist, dass auf dem Schiff das Gerücht die Runde macht, auf Antigua sei ein Druide gesehen worden. Der einzige Druide, der Ihrem namenlosen Held bekannt ist, hört auf den Namen Eldric. Dieser trat schon in **Risen** auf; er lebte früher als Eremit auf der Insel Feranga und stand Ihnen seinerzeit beim Kampf gegen den Feuertitanen zur Seite. Patty erklärt, Druiden seien Vorboten des Bösen; jedes Mal, wenn einer dieser Gesellen irgendwo auftaucht, sei Gefahr im Verzug. Entsprechend halten Sie es für besser, schnellstmöglich mit Eldric zu reden, um herauszufinden, was er auf Antigua will.

ANTIGUA

Quest: Ein alter Freund
Erkundigen Sie sich bei Patty danach, wo Eldric ihrer Meinung nach auf Antigua sein könnte. Patty schlägt vor, mit dem Wirt Spencer zu sprechen, schließlich wüssten Schankwirte stets am besten, was in ihrer Gegend so vor sich geht. Spencer bestätigt, dass Eldric tatsächlich in der Stadt war



Lassen Sie sich den Piraten-Almanach nicht entgehen. Das gute Stück verschafft Ihnen einen Ruhm-Bonus von +10 Prozent.

Ein Gespräch mit Patty Stahlbart startet den DLC **Der Tempel der Lüfte**.



Die Sturminsel

und etwas von »geflügelten Unholden« geschwafelt hat; der Wirt rät Ihnen, mit Bill zu reden, der am Nordeingang der Stadt Wache hält, unweit der Quelle mit den Wasserträgern.

Sagen Sie Bill, dass Sie Eldric suchen; er gibt Ihnen den Rat, dem Bach nach weiter im Norden nach Westen zu folgen. Bleiben Sie am linken Ufer und folgen Sie dem Bach bis zu Eldrics Lager, um sich mit dem alten Kauz zu unterhalten, der Ihnen berichtet, dass »ein Wesen von uralter Macht« versuchen würde, die Kontrolle über die ganze Welt an sich zu reißen: Mara. Eldric erklärt, dass Mara etwas in Gang gesetzt hat, das niemand mehr aufhalten könne; selbst die Gargoyles, die „Herren der Lüfte", wurden zu Boden gezwungen, um nun Maras Werk zu verrichten. Eldric berichtet Ihnen von einem legendären Lufttempel, aus dem die Gargoyles von Mara vertrieben wurden. Der Druide will diesen Tempel unbedingt finden; hierzu sei es notwendig, so viel wie möglich über die Gargoyles in Erfahrung zu bringen, da es so leichter sei, das Übel schließlich abzuwenden. Eldric will, dass Sie die Gargoyles vernichten (siehe Quest: **Geflügelte Ungeheuer**) und die Eier zu ihm bringen, die die Biester in der Nähe gelegt haben.

Quest: Geflügelte Ungeheuer

Sie müssen die zwölf Gargoyles eliminieren, die sich in der Nähe von Eldrics Lager tummeln. Zwei Gargoyle-Nester sind dicht beieinander auf der anderen Seite des Flusses, weiter im Nordwesten, am Rande der Felsen und ein Stückchen weiter oben; ein weiteres Nest ist an Eldrics Ufer, etwas weiter südwestlich, unweit der Höhle, die zur Stadt führt. Bei diesen Nestern, in denen die sterblichen Überreste der bedauernswerten Opfer der Gargoyles verstreut liegen, finden Sie auch die fünf Eier, die Eldric für die Quest **Die Brut** von Ihnen haben möchte! Bringen Sie dem Druiden nach getaner Arbeit die Gargoyle-Eier, um mehr über den Lufttempel zu erfahren, der sich offenbar auf einer von magischen Stürmen heimgesuchten Insel befindet. Vielleicht weiß Patty ja mehr darüber (siehe Quest: **Der Lufttempel**).

DIE STURMINSEL

Quest: Der Tempel der Lüfte

Eldric ist entschlossen, zusammen mit Ihnen den Tempel der Lüfte zu suchen, und schließt sich hierzu Ihrer Crew an. Kehren Sie an Bord der Black Betty zurück und reden Sie mit Patty, um die Sturminsel als Ziel auf der Weltkarte freizuschalten. Segeln Sie dorthin und sprechen Sie mit Eldric, sobald Sie vor dem Eiland vor Anker gegangen sind, um mit ihm mit dem Ruderboot zur Insel überzusetzen. Kämpfen Sie sich den Weg am Strand entlang frei, wo es nur so vor Versunkenen wimmelt.

CROUSE DER AUSGESETZTE

Sobald Sie die nächste Bucht erreichen, halten Sie sich rechts, wo Sie bei dem Versunkenen-Trio eine Flaschenpost im Sand entdecken. Diese sollten Sie sich im Inventar näher ansehen, um die Schatz-Quest **Der Schatz am Plateau der Sturminsel** (siehe Seite 171) zu erhalten. Wenn Sie nun weiter dem Strand folgen, entdecken Sie weiter hinten den Ausgesetzten Crouse, der sich gegen mehrere Sandteufel zur Wehr setzt; gehen Sie ihm zur Hand und klicken Sie sich anschließend durch alle Dialoge, um mehr über die Insel zu erfahren, über Maras Machenschaften hier und über den „General", der die Gargoyles befehligt, die sich auf dem Eiland



Der aufmerksame Bill, der im Norden der Stadt auf Antigua Wache hält, gibt Ihnen den entscheidenden Tipp bei der Suche nach Eldric.

Haben Sie den Druiden Eldric in seinem Lager gefunden, beauftragt dieser Sie mit der Beseitigung der von Mara verursachten Gargoyle-Bedrohung.

Verschaffen Sie sich Zugang zur Kammer, indem Sie Ihr Äffchen durch dieses Loch in der Wand schicken.



DIE VERBORGENEN TEMPELKAMMERN

Wir erklären Ihnen, wie Sie die gefährlichen Tempelkammern meistern.

Sofern Sie das Talent „Affentrainer" besitzen, können Sie in der Kammer vor der Höhle mit dem letzten Geysir mit Ihrem Äffchen durch die Lücke unter der kaputten Wandfreske schlüpfen. In der dahinter liegenden Kammer betätigen Sie den Hebel an der Hand, damit sich die beiden Portale in der Zwischenkammer öffnen und Sie den Raum normal betreten können.

In der Kammer befindet sich eine verschlossene Truhe, die sich ab einem Diebeskunst-Wert von 90 öffnen lässt und Gold, ein Geisteramulett und eine Enterpistole enthält. Steigen Sie hingegen die Stufen gegenüber hinunter, die jetzt zugänglich sind, stoßen Sie auf ein verriegeltes Gitter. Falls Sie das Talent „Affentrainer" besitzen, schicken Sie Ihr Äffchen hindurch, um den Hebel an der Wand zu betätigen, der das Gitter öffnet. Nehmen Sie alles Brauchbare an sich und kehren Sie in die vorherige Kammer zurück. Klettern Sie hier vom Eingang aus gesehen rechts den Absatz hoch und drücken Sie die Sprungtaste, sobald der Boden unter Ihnen nachgibt! Achtung: Falls Sie nicht schnell genug sind und nach unten stürzen, landen Sie in einer Kammer mit zwei Ghulen und einer verschlossenen Kiste (Diebeskunst-Wert: 60), in der 120 Gold zu finden sind. Wenn Sie anschließend der Treppe aufwärts folgen, gelangen Sie auf die andere Seite der Falle, wo Sie es mit einem Krieger aufnehmen müssen, ehe Sie die beiden Statuetten an sich nehmen können, die er bewacht hat. Plündern Sie den Sarkophag und benutzen Sie dann den anderen Absatz von der Gitterkammer aus.

tummeln (siehe Quest: **Der General**). Zudem hat Crouse den Gargoyles Eier gestohlen, die er in einer Truhe versteckt hat (siehe Quest: **Eine Truhe voller Eier**).

Kämpfen Sie sich nach Ihrem Gespräch mit dem Ausgesetzten auf dem einzig möglichen Weg weiter ins Landesinnere durch. Sammeln Sie alle Gargoyle-Eier ein, die Sie unterwegs finden, und machen Sie alle „fliegenden Hunde" unschädlich, auf die Sie stoßen; insgesamt gilt es, auf der Sturminsel sechzehn Gargoyles zu vernichten!

Quest: Eine Truhe voller Eier

Der Ausgesetzte Crouse hat den Gargoyles Eier gestohlen; wenn Sie ihm versprechen, ihn nach Antigua mitzunehmen, verrät er Ihnen, dass Sie die Eier in der übelriechenden Truhe finden, die im seichten Wasser in der Felsenbucht ein Stück weiter östlich von hier steht, wo Sie zudem auch eine Erzader stoßen.

Quest: Magische Geysire

Sobald Sie die nächste Lichtung erreichen, bleibt Eldric stehen und berichtet Ihnen von den Quellen des „heiligen Berges", an denen sich die Gargoyles laben. Klicken Sie den magischen Geysir an, um diese Quest zu erhalten, und reden Sie mit dem Druiden, der vorhat, die Geysire zu verschließen; hierzu überlässt er Ihnen ein Sekret, das Sie nun an dem Geysir benutzen müssen, um ihn zu versiegeln.

Um die anderen zwei Geysire auf der Insel ebenfalls zu verschließen, die praktischerweise beide auf dem Weg zum Tempel liegen, benötigen Sie noch mehr von Eldrics Sekret, das der Druide aus Gargoyle-Eiern herstellt; Sie müssen zehn Eier beschaffen, um das nötige Sekret von ihm zu erhalten. Sie finden die Eier längs des Weges ins Landesinnere sowie in Crouse' Truhe (siehe Quest: **Eine Truhe voller Eier**). Nachdem Sie schließlich alle Geysire geschlossen und den „heiligen Berg" so wieder geheilt haben, deaktivieren Sie damit auch die magische Barriere, die den Zugang zum Tempel der Lüfte auf dem Gipfel der Insel versperrt!

Quest: Der General

Von Crouse erfahren Sie, dass Mara einen der Versunkenen zum Anführer über die Brut ernannt hat; Crouse bezeichnet ihn als den „General". Sie finden den General beim Tempel der Lüfte auf dem Gipfel des „heiligen Berges", in der großen Säulenhalle (siehe Abschnitt **Der Tempel der Lüfte** auf Seite 170). Eliminieren Sie den Bösewicht, um von Eldric die Quest **Die letzte Quelle** zu erhalten (siehe Seite 170)!

Tipp: Nehmen Sie nach dem Ableben des Generals unbedingt dessen



Es hilft nichts, sich hier die Nase zuzuhalten – wenn Sie die Quest **Eine Truhe voller Eier** abschließen möchten, müssen Sie die übelriechende Truhe öffnen.

Stellen Sie sich dem garstigen Anführer der Gefallenen und geben Sie ihm Saures!


Endlich haben Sie Ihr Ziel, den Tempel der Lüfte, erreicht.



Schaffen Sie sich die Gargoyles vom Hals und schnappen Sie sich die drei Eier.

Schwert an sich. Die Waffe besitzt exzellente Werte (Schaden: 50–80, Hiebwaffen +20)!

DER TEMPEL DER LÜFTE

Der Tempel der Lüfte befindet sich auf dem Gipfel des „heiligen Berges", am Ende des einzigen Weges, der ins Innere des Eilands führt. Der Eingang wird von mehreren Gargoyles und Dunkeldürrern bewacht. Außerdem ist er durch eine magische Barriere versiegelt, die sich deaktivieren lässt, indem Sie die magischen Geysire versiegeln (siehe Quest auf Seite 169: **Magische Geysire**).

Sobald der Zugang zum Tempel frei ist, treten Sie ein. Machen Sie darin den „General" der Versunkenen unschädlich, auf den Sie in der Säulenhalle stoßen (siehe Quest auf Seite 169: **Der General**). Reden Sie dann mit Eldric, damit er Ihnen vom letzten Geysir im Innern des Tempels berichtet, der ebenfalls noch versiegelt werden muss (siehe Quest: **Die letzte Quelle**).

Quest: Die letzte Quelle

Der letzte Geysir befindet sich weiter im Innern des Lufttempels. Steigen Sie die Treppe an der Rückseite der Säulenhalle hinunter; Sie finden den Geysir in der Kammer ganz am Ende des Tempels, in der sich auch die letzten beiden Gargoyles tummeln. Nehmen Sie die drei Gargoyle-Eier in den beiden Nestern an sich und lassen Sie Eldric eine letzte Dosis Sekret herstellen, um den letzten Geysir zu verschließen.

Quest: Der Ausgesetzte

Sie haben Crouse versprochen, ihn nach Antigua mitzunehmen. Sprechen Sie bei seinem Lager im Südosten der Bucht mit dem Ausgesetzten, nachdem Sie die Quest **Der Tempel der Lüfte** abgeschlossen und die magischen Geysire auf der Insel versiegelt haben (siehe Quest auf Seite 169 **Magische Geysire**), um Crouse in Ihre stetig wachsende Mannschaft aufzunehmen. Bringen Sie Crouse nach Antigua und reden Sie dann an Bord Ihres Schiffes mit ihm, um auch diese Quest abzuschließen!

GARGOYLE-JAGD

Hier auf der Sturminsel sind Sie nun fertig. Allerdings haben sich die Gargoyles inzwischen auf die umliegenden Inseln ausgebreitet. Kehren Sie an Bord der Black Betty zurück und reden Sie hier mit dem Druiden, der Ihnen aufträgt, sämtliche Gargoyle-Nester in den Südlichen Meeren zu zerstören, um eine weitere Ausbreitung der geflügelten Bestien zu verhindern (siehe Quest: **Der Schwarm**).

Quest: Der Schwarm

Sie müssen die Gargoyle-Plage in der Südlichen See eindämmen. Antigua haben Sie ja bereits gesäubert. Klappern Sie nun nach und nach die meisten der anderen Spielgebiete und Inseln ab, um insgesamt sechs Schwarm-Brutstätten auszurotten!

TAKARIGUA

Sprechen Sie nach Ihrer Ankunft auf Takarigua mit dem Druiden und dann mit Booze, dem Wirt in der Schenke am Hafen. Von Booze erfahren Sie, dass sich im Hinterland der Insel drei Gargoyles tummeln; er verrät Ihnen, wo genau, sodass Sie die Stelle jetzt auf Ihrer Regionalkarte markieren können. Die Biester tummeln sich auf der Landzunge im äußersten Nordosten von Takarigua.

Durchqueren Sie die Höhle neben dem Wasserfall mit den Wasserträgern, um dorthin zu gelangen, und eliminieren Sie die drei Gargoyles, von denen Sie zwei im oberen Felsbereich und einen unten am Strand finden. Plündern Sie außerdem das Nest mit den drei Gargoyle-Eiern, um sie Eldric zu bringen!

Extra-Tipp:

Wenn Sie noch mal mit dem Wirt Booze reden, nachdem Sie alle Gargoyles auf Takarigua erledigt haben, lässt er für Ihre Hilfe 500 Goldstücke springen!

DIE INSEL DER DIEBE

Reden Sie nach Ihrer Ankunft bei der Insel der Diebe mit Jaffar und sagen Sie ihm, dass Sie die Gargoyles finden müssen. Jaffar gibt Ihnen den Tipp, auf dem Plateau bei der Schatzhöhle nach den geflügelten Ungetümen zu suchen, in der Slayne Sie seinerzeit verschüttet hat, im Südwesten des Eilands. Begeben Sie sich dorthin und eli-


Vergessen Sie nicht, dass Sie Crouse versprochen haben, ihn nach Antigua mitzunehmen.

Vom Druiden erfahren Sie, dass sich die lästigen Gargoyles auf den umliegenden Inseln breitgemacht haben.



Bereisen Sie alle Spielgebiete, um die Gargoyles, die sich dort tummeln, aus dem Weg zu räumen.

Auch in der Bucht von Maracai gibt es ein Gargoyle-Problem. Ein Teil der Bieser hält sich im hinteren Teil dieser Schlucht auf.

Gnom Jaffar ist auch bei den DLCs ein wertvoller Begleiter für Ihren namenlosen Helden.

minieren Sie die drei Gargoyles, auf die Sie hier stoßen; sammeln Sie außerdem die drei Eier in den beiden Nestern ein und bringen Sie sie Eldric!

DIE SCHWERTKÜSTE

Hier gibt es zwei Gargoyle-Nester mit insgesamt sechs Gargoyles und sechs Eiern zu finden! Sprechen Sie nach Ihrer Ankunft mit Eldric, der Ihnen rät, sich bei demjenigen Ihrer Crew-Mitglieder Unterstützung zu holen, das sich hier am besten auskennt. Sprich: Wenn Sie sich vormals der Inquisition angeschlossen haben, reden Sie mit Venturo, andernfalls mit der Häuptlingstochter Chani (Eingeborene). Anschließend können Sie die Gargoyle-Brutstätten auf der Regionalkarte markieren. Beide befinden sich unweit des Piratenturms, auf der anderen Seite der Brücke weiter südöstlich und jenseits der Höhle, auf dem Plateau unweit der Höhle mit den drei versteckten Spähern.

DIE BUCHT VON MARACAI

Hier gibt es zwei Gargoyle-Nester mit insgesamt sechs Gargoyles und sechs Eiern zu finden. Sprechen Sie nach Ihrer Ankunft mit Eldric und dann mit dem Protektor Valdez beim Basislager der Inquisition am Hafen. Valdez verrät Ihnen, dass sich zwei Schwarmnester in der Nähe von Corrientes' alter Lagerstätte befinden, relativ dicht beieinander (auch wenn die zweite Gegnergruppe unten in der Schlucht ist); markieren Sie die Nester auf Ihrer Regionalkarte und tun Sie dann, was Sie tun müssen, um die Welt vor der Bedrohung durch die geflügelten Biester zu schützen!

Hinweis: Um diese Quest zu beenden, müssen Sie außerdem Caldera und die Insel der Toten ansteuern und hier jeweils mit Eldric sprechen, auf wenn sich an diesen Orten keine Gargoyle-Brutstätten befinden! Erst wenn Sie alle Inseln und Gebiete der Südlichen See auf der Suche nach den Gargoyles abgeklappert haben, ist diese Quest abgeschlossen. Als Lohn für Ihre Mühen lässt der Druide stattliche 2.500 Gold springen!

SCHATZ-QUEST

Auf der Sturminsel gibt es einen Schatz zu finden, den Sie sich als waschechter Pirat natürlich nicht entgehen lassen dürfen! Wir verraten Ihnen, wie Sie an die Beute herankommen.

Quest: Der Schatz am Plateau der Sturminsel

Sie finden die Flaschenpost, welche diese Quest startet, in der Bucht östlich Ihres Startpunkts auf der Sturminsel. Der gesuchte Schatz ist weiter im Innern der Insel vergraben, im Nordwesten der Insel, kurz hinter der Brücke, unweit der Gargoyle-Eier. Heben Sie die Truhe, um unter anderem 600 Gold und anderen kostbaren Plunder einzusacken! ❑

Nachdem Sie die Flaschenpost auf der Sturminsel entdeckt haben, wissen Sie, wo sich ein weiterer Schatz für Ihre Sammlung befindet.

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

Gameplay- & Grafik-Mods
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: variabel

Balancing- und Grafik-Mods





Von: Marc Brehme

Questmods und neue Objekte sind noch Mangelware. Dennoch verändern Fans das Rollenspiel nach ihren Vorstellungen.

Mit **Kingdoms of Amalur: Reckoning** erschien im Februar ein sehr gelungenes Rollenspiel von Electronic Arts, das aber leider auch zu den Titeln gehört, für die bislang noch keine offiziellen Mod-Tools erschienen sind. Dennoch fanden Modder jetzt Mittel und Wege, am Spiel herumzuschrauben und nahmen erste Änderungen daran vor. So hat Karl „youngneil1" Friedrich mit **Heart-Core – More Challenge in Amalur** eine gelungene Fan-Erweiterung geschaffen, die das Balancing des Spiels verändert.

Die Mod liegt auf unserer Extended-DVD in einer Form vor, die das Spiel bereits etwas schwieriger macht. So verdoppelt sie beispielsweise die Manakosten von Zaubern und sonstigen Fähigkeiten, halbierte den Schaden, den der Held anrichtet, und verdoppelt den Schaden, den die Feinde austeilen. Außerdem erhalten Sie nur noch ein Drittel des Geldes beim Verkaufen von Beutegegenständen und die Anzahl möglicher gleichzeitiger Angreifer bzw. gleichzeitig ausgeführter Spezialangriffe durch Gegner ist nun höher.

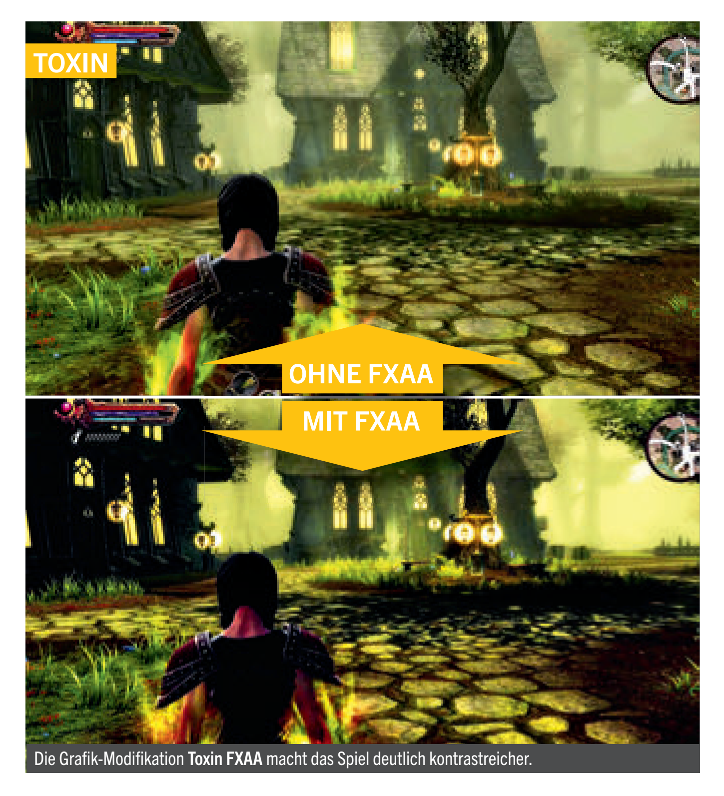
Der Modder hat die Skripte allerdings ausführlich kommentiert, sodass Sie Werte auch nach Belieben an Ihren persönlichen Geschmack anpassen und weitere Veränderungen vornehmen können.

Im Forum auf der offiziellen Website des Spiels finden sich weitere Mod-Projekte. Interessant finden wir unter anderem die Grafik-Tweaks, die Sie mit **Toxin FXAA** vornehmen. Die Mod von ToxicGuy_BR macht das Spiel kontrastreicher und gibt ihm einen cineastischen Anstrich. Zudem schafften es findige Modder, den **FXAA Post Process Injector** für **Skyrim** nun auch für **Amalur** einzusetzen. Damit verbessern Sie die Optik des Spiels mit diversen Effekten wie etwa Bloom und verbessern Schärfe und Kontrast.

Das **Reckoning Remapping Tool** erlaubt es, die Tastenbelegung für die Bewegung der Spielfigur zu ändern, die standardmäßig auf WASD liegt. **AutoHotkey Scripts** leistet das Gleiche, setzt aber das Tool **Autohotkey** (autohotkey.com) voraus. Allerdings sorgt dieses Script auch dafür, dass Sie die rechte Maustaste mit der zweiten Waffe oder anderen Funktionen, wie z. B. dem Vorwärtslaufen, belegen können!

Sowohl das Erstellen als auch das Einbinden von Mods ist wegen der fehlenden Mod-Tools aktuell noch kompliziert – erst recht für Anfänger. Hilfe finden Sie im offiziellen Forum zum Spiel unter dem Punkt „Community". ❑

Info: http://forums.reckoning.amalur.com



Die Grafik-Modifikation **Toxin FXAA** macht das Spiel deutlich kontrastreicher.


Die Fan-Erweiterung **FOV Fix** (Field of View) sorgt (nur!) bei der Steam-Version für ein vergrößertes Sichtfeld, indem es die Kamera weiter weg platziert. Außerdem wird der Mehrmonitorbetrieb optimiert.



Die beliebte Mod **FXAA Post Process Injector** läuft auch mit **KoA:R** und fügt Grafikeffekte hinzu.



Die Aufgaben sind vielfältig. Sie klauen nicht nur Dinge und erledigen Feinde wie diese Krabbe, sondern entführen und erpressen die Gegner sogar.

In einer Quest müssen Sie mysteriöse Untote an einem Steinkreis vertreiben, die anfangs noch unverwundbar scheinen.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 12 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

GOTHIC 2: DIE NACHT DES RABEN

Aus dem Leben eines Diebes



Von: Marc Brehme

Diese gelungene vertonte Questmod bietet eine neue Welt, Waffen, Rüstungen, Monster und Quests mit mehreren Lösungswegen.

Dass **Gothic 2** samt Add-on **Die Nacht des Raben** selbst heute noch in der Spielergemeinschaft beliebt ist, beweist die treue Community, die weiterhin Mods für den Rollenspiel-Klassiker bastelt. Die Questmod **Aus dem Leben eines Diebes** wurde federführend von Team K, bestehend aus den bekannten **Gothic 2**-Moddern Kurzer (**Karibik**, **Das schwarze Herz**), Klabautermann (**Die Vorgeschichte**) und Kyrus (**Kyrus**), realisiert.

KEINE PRÜFUNGSANGST

Sie übernehmen die Rolle eines jungen Diebes, der einer Verbrecherorganisation beitreten möchte. Für die Aufnahmeprüfung muss er etwas stehlen, allerdings weiß er zu Beginn der Geschichte noch nicht, dass das der am besten gesicherte Gegenstand der Stadt ist: Bonors Rubin.

ENTSCHEIDUNGSBEFUGNIS

Die Modder legen besonderen Wert auf Entscheidungsfreiheit und spendieren vielen Missionen mehrere Möglichkeiten, sie zu beenden. Beim Spielen werden Sie nicht sofort erkennen, welcher der bessere Weg ist. Auch eine gescheiterte Quest kann im Nachhinein eine weitere nach sich ziehen, die Sie sonst nicht erhalten hätten. So entstehen ein individuelles Spielerlebnis und sogar ein Wiederspielwert.

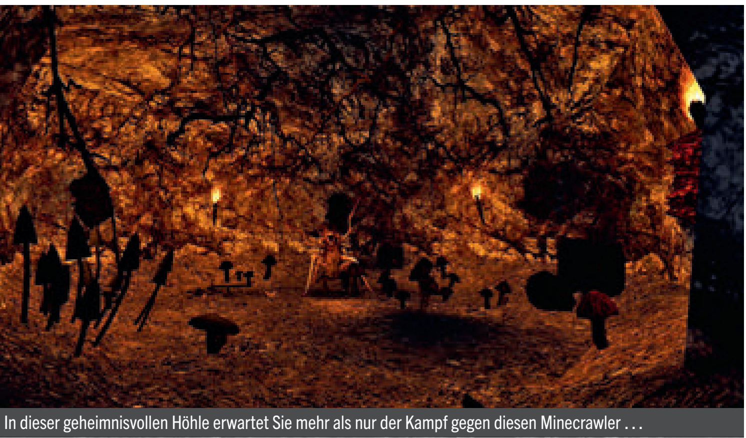
Die Mod bietet neue Inhalte wie Waffen und Rüstungen (Dolche, Äxte, Kettenhemden), Monster (Krabbe, Kolibri), Objekte (Marktstände, Büsche, Pralinen), HD-Texturen, eine neue Erfahrungsanzeige und Statistiken sowie frische Features wie etwa das Fangen von Fischen unter Wasser.

AUSGESPROCHEN GUT

Für Atmosphäre sorgen neben dem individuellen Charakter jedes NPCs auch die enorme Anzahl an Dialogen. Mehr als zwei Jahre arbeitete das Team an der Mod; allein die Sprachaufnahmen verschlangen fast ein Jahr. Dabei vertonten die 20 Sprecher rund 7.000 Zeilen Text. Damit kommt **Aus dem Leben eines Diebes** fast an das erste **Gothic** heran, bei dem 7.500 Zeilen Text gesprochen werden.

Ende April soll ein Patch neue Inhalte bringen und auch kleine Bugs und Logiklücken beheben. ❑

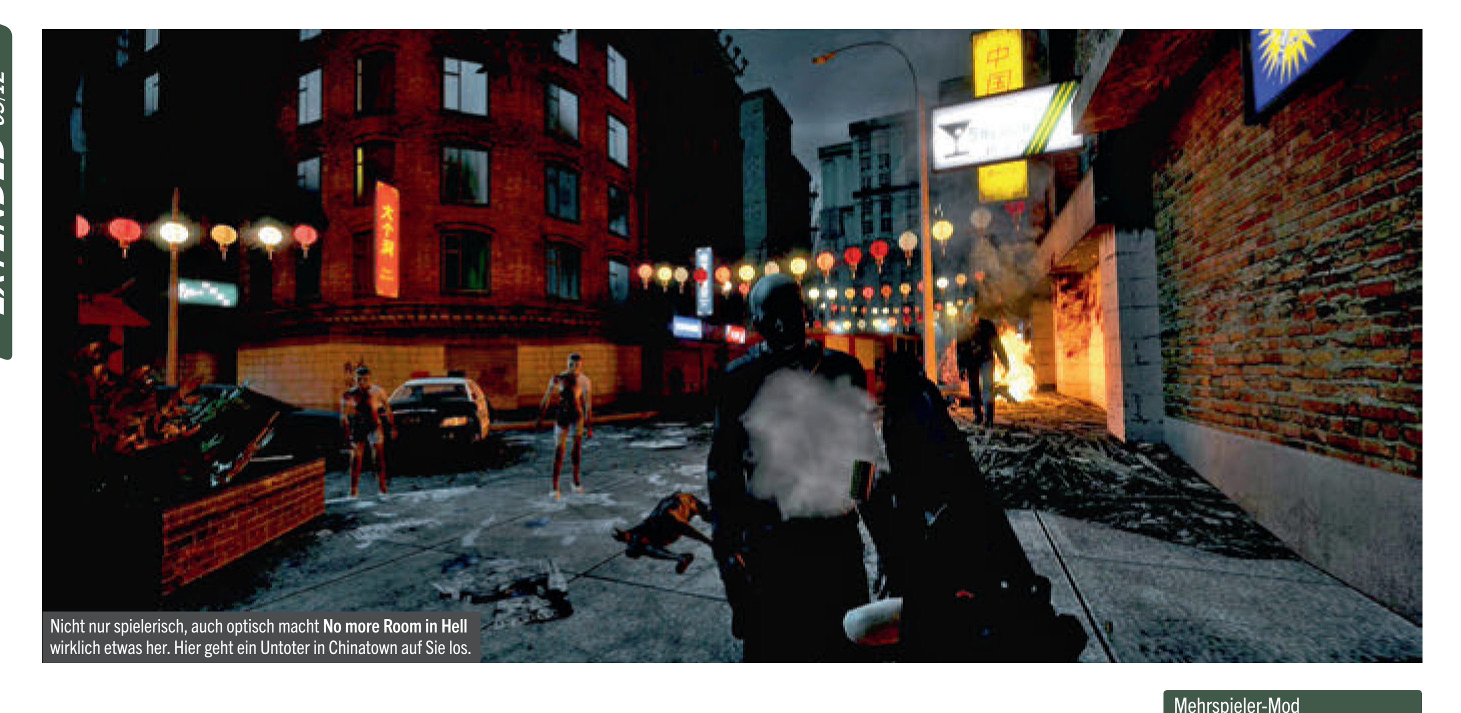
Info: www.moddb.com/mods/aus-dem-leben-eines-diebes



In dieser geheimnisvollen Höhle erwartet Sie mehr als nur der Kampf gegen diesen Minecrawler …



NPCs führen sinnvolle Gespräche miteinander und kommentieren die Handlungen des Spielers.


Nicht nur spielerisch, auch optisch macht **No more Room in Hell** wirklich etwas her. Hier geht ein Untoter in Chinatown auf Sie los.

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: variabel
Schwierigkeitsgrad: variabel

Von: Marc Brehme & Malte Banz

HALF-LIFE 2

No more Room in Hell

Eine beliebte Mod wird noch besser: neue Spielmodi, mehr Zombies und geringere Überlebenschancen.

Für die preisgekrönte Fan-Erweiterung (Mehrspieler-Mod des Jahres 2011 bei moddb.com) erschien im März das Update v1.03, das neben einigen Verbesserungen auch den brandneuen Survival-Modus mitbringt. In diesem müssen Sie 20 Wellen von Untoten überstehen und die Bude in Schuss halten, in die Sie sich zurückziehen können. Sterben Sie oder zerstören die Untoten Ihr Haus, dann war's das. Nur gut, dass Helis ab und zu Waffen und Munition abwerfen …

MISSION POSSIBLE

Im bereits bekannten Missionsmodus kämpfen Sie sich als Teil eines Teams aus Überlebenden durch einen von vier verschiedenen Abschnitten, etwa eine verlassene Villa oder ein heruntergekommenes Stadtgebiet. Während Ihrer Reise haben Sie gewisse Missionsziele zu erfüllen. Die Tür zum Keller ist abgeschlossen? Suchen Sie den Schlüssel! Ein Generator hat kein Benzin? Klauen Sie die Kanister aus der nahe gelegenen Tankstelle! Dabei ist Teamwork gefragt, denn obwohl die Zombies – abgesehen von einigen speziellen Gegnern – nicht von der sportlichen Sorte sind, teilen sie ordentlich aus.

Nach drei bis vier eingesteckten Schlägen knutschen Sie den Asphalt oder werden mit einem gefährlichen Virus infiziert. Dann haben Sie nur wenig Zeit, das Gegenmittel zu finden, sonst segnen Sie das Zeitliche und müssen mit ansehen, wie Sie kurz darauf als Untoter Ihre ehemaligen Verbündeten anknabbern. ❑

Info: www.nomoreroominhell.com


Und sie sind wirklich zäh! Die meisten Zombies in **No more Room in Hell** geben erst Ruhe, wenn Sie ihnen die virtuelle Rübe von den Schultern geballert haben.


Auf der Karte Flooded verteidigen Sie im neuen Survival-Modus ein Häuschen gegen die Zombiemassen. Hin und wieder wirft ein Hubschrauber Hilfspakete ab.

GRATISSPIEL

The Silver Lining



Im Sommer 2011 erschien im Internet das Gratis-Adventure **The Silver Lining**, das eine neue Geschichte, basierend auf der **King's Quest**-Reihe von Roberta Williams, erzählt. Inzwischen sind vier der fünf angekündigten Episoden erhältlich.

TOTAL VERFLUCHT

König Grahams Kinder wurden von einem unbekannten Bösewicht mit einem dunklen Fluch belegt und seine Frau Valanice wird von schrecklichen Albträumen heimgesucht. Das klassische Point&Click-Abenteuer führt Sie über verschiedene Inseln, auf denen Sie nach Zutaten für den Trank suchen, der Grahams Kinder heilen und seine Frau von den düsteren Gedanken erlösen soll.

Um die auf Ihrer Spruchrolle verzeichneten Zutaten zu finden, quatschen Sie in der abgedrehten Spielwelt mit verrückten Charakteren, sacken Gegenstände ein und lösen Rätsel. So muss Graham im aktuellen vierten Teil des Serien-Adventures etwa „die reichste Frucht im Lande", „abendlichen Ruhm" und „eine schwarze Rose" finden, „die im Blut desjenigen gebadet wurde, der sich wünscht, zum Realm of the Dream zu reisen".

DAS ENDE IST NAH

Die Sprachausgabe sorgt für eine tolle Atmosphäre und die Rätsel sind meist motivierend. Allerdings schwächelt die Grafik des Spiels und vor allem die hakelige Steuerung lässt teils Frust aufkommen.

Insgesamt ist **The Silver Lining** aber ein gelungenes Spiel, dem nur noch die abschließende Episode fehlt. Allerdings arbeitet Entwickler Phoenix Online Studios mittlerweile an seinem ersten kommerziellen Adventure **Cognition**, sodass sich die finale Episode voraussichtlich sogar bis Ende dieses Jahres verschiebt. ❑

Info: www.tsl-game.com



Gratisspiel
Spielzeit: 8–10 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis normal

Wer genau die bösen Mächte sind, die Sie wie hier in Gestalt einer Krähe verfolgen, bleibt lange unklar.

Die abgefahrene Spielwelt wartet mit vielen Überraschungen wie etwa sprechenden Pflanzen auf.

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Cop vs. Cops



Mehr Realismus, neue Waffen und Charaktermodelle sowie frische Animationen haben die Modder vom Team Mercenaries Company mit ihrer Fan-Erweiterung **Cop vs. Cops** in **Max Payne 2** gepackt.

WAFFENKAMMER

Nach der Installation der Mod begrüßt Sie ein neuer, cooler Max. Lässig die Kippe im Mundwinkel und ein Headset auf dem Kopf schwingt er neuerdings auch ein M14-Sturmgewehr und eine doppelläufige Schrotflinte. Doch nicht nur das Spielermodell von Max haben die Modder verändert, auch die Cops und Mafiosi kommen nun mit neuem Aussehen daher. So gibt es nun SWAT- und andere Spezialeinheiten und aus den Russen wurden FBI-Agenten. Die eigentliche Mod enthält nur zwei Maps – Brücke und Schlachthaus. Allerdings können Sie auch das Hauptspiel mit den neuen Figuren spielen. An deren Story ändert sich freilich nichts, aber durch die neuen Spielermodelle, Waffen und Animationen hat auch das seinen Reiz.

ZUM ZÄHNEAUSBEISSEN

Der Schwierigkeitsgrad der Mod ist hoch. Max kann weniger einstecken und Painkiller sind rar gesät. An einigen Stellen waren die Tasten F5 und F9 (Schnellspeichern/-laden) die meistbenutzten, denn Cheats haben die Modder deaktiviert. ❑

Info: www.moddb.com/mods/cop-vs-cops



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 45 Minuten
Schwierigkeitsgrad: Schwer

Die Modder bauten auch neue Waffen und Schuss-Animationen für die Steyr AUG und QBZ-95 (Bild) ein.

Auch der Shoot Dodge hat eine neue Animation. So halten Sie die Waffe jetzt beispielsweise nur noch mit einer Hand.

Das neue Spielermodell von Max ist deutlich detaillierter als im Originalspiel.

Von: Malte Banz

Diese Mods spendieren unserer Vollversion zig weitere Stunden Spielspaß!



TORCHLIGHT

Die besten Modifikationen

Gameplay- und Grafik-Mods
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: Normal

Sie kennen bereits jeden Winkel von **Torchlight** und wissen nicht, wie Sie die Wartezeit bis zu **Diablo 3** überbrücken sollen? Zum Glück gibt es begabte Modder, die die nötige Zeit und Geduld auftreiben, um eigenhändig frische Grafik, neue Gegner, Haustiere und Waffen zu basteln. Was dabei herauskommt, ist mitunter von durchwachsener Qualität, deshalb haben wir die besten Mods für Sie rausgesucht und stellen sie auf den folgenden drei Seiten nach Themen sortiert vor. Die Mods stammen allesamt von der **Torchlight**-Fanseite www.runicgamesfansite.com. Dort versammelt sich ein großer Teil der **Torchlight**-Community, tauscht sich über Neuigkeiten, aktuell etwa den Nachfolger **Torchlight 2**, aus oder betreibt eine gigantische Mod-Datenbank sowie ein Forum rund um die Spiele von Runic Games. ❑

ZUSÄTZLICHE DUNGEONS

Kurz und knackig. Diese spannenden, nützlichen und witzigen Karten sind perfekt für zwischendurch.

STARCH V2 – LEVIATHAN

Diese Mod ist besonders für Spieler gedacht, die ihr Abenteuer in **Torchlight** bereits beendet haben. Nach dem letzten Abschnitt steht ein neuer NPC mit dem Namen Starch im Hauptdorf. Er möchte, dass Sie für ihn eine Handvoll Monster einer bestimmten Art töten, die der Modder prestige selbst entworfen und mit verschiedenen Spezialfähigkeiten ausgestattet hat. Haben Sie genug Monster getötet, erhalten Sie eine Karte, mit der Sie einen neuen Dungeon betreten und schließlich dem Boss Leviathan einheizen können.

CRYPT OF NO RETURN

Die Krypta betreten Sie über ein Portal, das Sie bei dem Händler Roland im Dorf kaufen. Machen Sie sich auf massenweise Mini-Skelette gefasst.

RANDOMIZED DUNGEON

Die beste Möglichkeit, Ihren Charakter zu trainieren. Jedes Mal, wenn Sie den Dungeon betreten, setzt er sich zufällig aus verschiedenen Teilen zusammen und die Monster passen sich dem Level Ihres Charakters an.

PACMAN

In einem Labyrinth-ähnlichen **Pacman**-Level müssen Sie kleine, leuchtende Kugeln einsammeln und den blutrünstigen Monstern Blinky, Pinky, Inky und Clyde ausweichen. ❑



Skelette und Zombies greifen in **Crypt of no Return** gerne in großen Gruppen an. Heiltränke bereithalten!



EINE NEUE KAMPAGNE



In diesem Teil von The Destined müssen Sie einen Dungeon nach drei magischen Steinen durchsuchen.

Die Kampagne The Destined von dem Modder Suibom fesselt Sie mit Sicherheit für mehrere Stunden vor den Bildschirm.

Ein kleines Mädchen verschwindet in einem Minenschacht und ihr Spielkamerad rennt in die Stadt, um Hilfe zu holen. Auf der Suche nach dem Mädchen durchforsten Sie fünf zusammenhängende Dungeons, für die der Modder suibom eine fortlaufende Questreihe geschrieben und neuartige Dungeon-Abschnitte geschaffen hat. Auf der Reise trifft der Spieler verschiedene NPCs, die ihm zwar oft helfen, meistens jedoch im Gegenzug erwarten, dass er ihnen einen kleinen oder größeren Gefallen tut. Obacht!

The Destined ist bei weitem kein Zuckerschlecken, davor warnt auch der Modder selbst: „Diese Kampagne ist alles andere als einfach, Hardcore-Charaktere sollten das im Hinterkopf behalten. Ich empfehle, die Karte zunächst auf einer niedrigeren Schwierigkeitsstufe durchzuspielen".

Oft kommen die großen Gegnerhorden plötzlich und unerwartet, sie werden etwa in Massen beschworen, graben sich urplötzlich aus dem Boden oder springen aus herumstehenden Hütten, Kisten und Vasen heraus. Wenn Sie sich ein wenig bedachtsamer bewegen als in Torchlight üblich, ist **The Destined** aber eine spannende Herausforderung.

ZUSÄTZLICHE WAFFENPAKETE

Wer genug von den Mittelalterlichen Waffen von Torchlight hat, sollte sich diese Waffenpakete genauer anschauen.

SOULCOMMANDO PACK V2

Der Modder Soulcommando hat sich für dieses Waffenpaket frei aus der Welt der Videospiele bedient. Da wäre zum Beispiel das Energie-Schwert aus der **Halo**-Reihe oder das Bio-Rifle aus **Unreal Tournament**. Kenner des MMOs **Runescape** freuen sich über zwei Schilde: der Obsidian Shield, der den eigenen Nahkampfschaden erhöht, und der Mind Shield, der Ihren Charakter hervorragend vor Magie- und Elementarschaden behütet. Die Waffen aus Soulcommandos älterem Paket sind ebenfalls enthalten. Dabei handelt es sich um konventionellere Argumentationsverstärker wie eine Mini-Uzi, eine Schrotflinte, einen Granatwerfer, einen Flammenwerfer und – Trommelwirbel – eine Bratpfanne!



Dieses Energie-Schwert dürfte vielen aus dem Shooter Halo bekannt sein.

CHAINSAW MASSACRE

Das perfekte Paket für jeden Timbersportsfan. Wie der Name schon vermuten lässt, steckt das **Torchlight Chainsaw Massacre**-Paket voller Kettensägen. Zu vieren davon wurde der Modder Arkham durch das Fantasy-Strategiespiel **Warhammer 40.000** inspiriert, darunter zwei normale und zwei übergroße Kettenschwerter, die sogenannten Evisceratoren. Die anderen drei Waffen, die Steampunk Chain-Glaive, das Clockwork Chainsword und das Space-Age Electric Carving Knife, hat der Modder selbst erdacht. Alle Kettensägenwaffen sind einzigartige Items und können nur von einem Charakter ab Level 30 geführt werden.

THROWING WEAPONS PACK

Die Welt von **Torchlight** bietet standardmäßig keinerlei Wurfwaffen. Das **Throwing Weapons Pack** des Modders Dusho schafft Abhilfe und erweitert das Arsenal der Fantasy-Welt um acht Messer und Beile.

Jede Waffe gibt es in einer normalen Ausführung zur Benutzung ab Charakterlevel 1 und in einer epischen Ausführung, die Sie ab Charakterlevel 30 nutzen können. Zwei der Waffen, das Messer Wind of Death und die Axt Dusk Wing, sind außerdem einzigartig und können entweder Gegner durchschlagen oder selbstständig von einem Monster zum nächsten springen. Besonders die beiden Charakterklassen Bezwinger und Zerstörer sollten einen Probewurf riskieren.

WEITERE CHARAKTERKLASSEN

Die Auswahl an Charakterklassen ist in Torchlight von Haus aus vergleichsweise gering. Auf der Community-Seite www.runicgamesfansite.com finden sich zahlreiche selbst gebastelte Klassen, die die Riege der Helden stark erweitern. Der User Jarcho hat die 22 besten Klassen gesammelt und in dem Paket Jarchos Class Compilation veröffentlicht.

Die einzelnen Klassen sind denkbar unterschiedlich. Der Airbender zum Beispiel materialisiert Kraftfelder aus Luft, um anzugreifen, eine undurchdringliche Wand zu errichten oder Schaden zu reflektieren. Die Klasse Gunblade ist auf die gleichzeitige Verwendung von Pistole und Schwert spezialisiert. Ein Gunblade-Charakter kann zwar nur diese beiden Waffengattungen tragen, teilt dafür aber durch seine neuen Fertigkeiten enorm aus. So kann er seine Pistole mit allerlei Munitionsarten wie Säuregeschossen oder Schrapnell-Kugeln laden und unterschiedliche Effekte erzielen. Oder er konzentriert sich auf den Nahkampf und nutzt schnelle Sprünge und kurze Sprints. Mit einem Greifhaken kann er sich außerdem einzelne Gegner aus einer großen Gruppe herauszufischen, um sie einen nach dem anderen auszuschalten.

Abgesehen davon enthält **Jarchos Class Compilation** das männliche beziehungsweise weibliche Gegenstück der Standard-Klassen. Wer schon immer einen männlichen Bezwinger spielen wollte, greift zum Beispiel zum Executioner, der weibliche Alchimist heißt Enchanter.

Jarcho fügte dem Paket auch das Haustier-Paket von Darkfirebird bei (siehe nächste Seite). Ganz neue Modelle sind ein Frettchen mit Pilotenbrille und vier verschiedene Tiger, die Ihren Widersachern die Hölle heiß machen, sowie etwa 40 andere niederträchtige Monster und Dämonen.



VERBESSERTE GRAFIK

Das Action-Rollenspiel Torchlight hat mittlerweile drei Jahre auf dem Buckel. Klar, dass die Grafik da nicht mehr taufrisch ist. Aber wozu investieren Modder denn Wochen ihrer Freizeit, wenn nicht dazu, um hoch aufgelöste Texturen-Pakete zu schaffen?

Das **SSS Torchlight Texture Pack** ist mit seinen 141 MByte beinahe halb so groß wie **Torchlight** selbst. Das ist auch kein Wunder, denn der Modder SorrySoldOut hat fast jede Textur überarbeitet, die es im Spiel gibt. Auch die Pixeltapeten für Wasser und viele kleine Dinge, etwa Pflanzen, Pilze etc. sehen nach der Installation des Texturen-Pakets wesentlich detailreicher und schärfer aus. Optional können Sie noch die Charakter-Skins und das Aussehen der Rüstungen verbessern. Auf der Haut Ihres Charakters, die vorher eine einfarbige Fläche war, erkennen Sie dann sogar muskelbedingte Schattierungen. Kleidung und Schilde sehen etwas dreckiger und abgenutzter aus. Die Waffen hat SorrySoldOut im Rahmer seiner Modifikation allerdings leider nicht bearbeitet.

Das Grafik-Paket können Sie auf der **Torchlight**-Modseite www.runicgamesfansite.com herunterladen. Zur Installation öffnen Sie Ihr **Torchlight**-Installationsverzeichnis. Dort finden Sie eine Verknüpfung zum Order ApplicationData. Von dort aus folgen Sie dem Pfad „runic games/torchlight/mods“. Die beiden Ordner, die in der .zip-Datei des Textur-Pakets liegen, kopieren Sie dorthin. Beim nächsten Start von **Torchlight** werden die Mods geladen. Achtung: Der erste Start nach der Mod-Installation dauert länger als üblich und kann einige Minuten in Anspruch nehmen. Zur Deinstallation des **SSS Torchlight Texture Pack** löschen Sie die Ordner wieder.



HAUSTIERE

Haustiere sind etwas Schönes. Und damit ist nicht Ihre süße, schläfrige Hauskatze gemeint, sondern Begleiter, die auch ordentlich austeilen können. Die beiden Modder Darkfirebird und Udinbak haben Pakete mit frischen Tierchen zusammengestellt. Nachfolgend stellen wir Ihnen jedes der Pakete einzeln vor.



DARKFIREBIRDS PET MOD

Auch größere Kreaturen, wie diesen sogenannten Dragonspawn dürfen Sie sich als Haustier zulegen.

In Darkfirebirds Pet Mod sind nur sechs der Gefährten sind wirklich neu, nämlich die vier Tiger-Variationen, die Dämonin Zealot und das Frettchen. Der Rest sind bekannte Monster aus dem Hauptspiel wie beispielsweise der Untote Zwerg, der Dragonspawn oder der Varkolyn.

Die neuen Haustiere unterscheiden sich allerdings nur in Sachen Aussehen von den Originaltierchen, spezielle Fähigkeiten oder erhöhte Stärke suchen Sie der Spielbalance zuliebe vergebens. Zwar sieht es etwas erbärmlich aus, wenn der zwei Meter große Baum-Dämon namens Vilebracken zu Anfang nicht einmal gegen Waldspinnen eine Chance hat, jedoch sammeln auch die Haustiere mit der Zeit Erfahrung und werden kräftetechnisch somit bald ihrer Körpergröße gerecht.

Insgesamt beinhaltet das Paket 45 Tierchen. Doof nur, dass die dazugehörigen Fische, durch deren Verfütterung Sie Ihren Schützling normalerweise in ein anderes Wesen verwandeln können, nicht in dem Paket enthalten sind. Sie müssen also bedenken, dass es kein Zurück mehr gibt, wenn Sie das Vieh erst einmal umgemünzt haben. Darkfirebirds Pets sind in der Mod **Jarchos Class Compilation** (vorherige Seite) enthalten.

Udinbaks Pet Mod beinhaltet insgesamt sogar 72 neue Haustiere. Anders als in Darkfirebirds Paket (siehe links) hat Modder Udinbak eine Händlerin ins Hauptdorf platziert, die Zauber-Fische verkauft. Die Marktfrau ist leicht zu finden. Sie steht an der Südgrenze der Siedlung und bietet zufällig ausgewählte Fische feil, sowohl für permanente als auch für zeitlich begrenzte Verwandlungen.

Nicht nur Tiere, sondern auch menschliche Begleiter dürfen Sie sich dank Udinbaks Mod an die Seite befehlen. Zum Beispiel den Alchimisten, die Bezwingerin und den Zerstörer, aber auch den Charakter Alric oder einen kleinen Jungen respektive Mädchen. Darüber hinaus warten viele Monster aus dem Hauptspiel in unterschiedlichen Variationen auf Herrchen oder Frauchen. Von den Goblins gibt es beispielsweise den Krieger, den Bogenschützen, den Shamanen, den Totenbeschwörer und den Boomer, von den Elementarwesen die Feuer-, Eis-, Elektro- und Gift-Version.

Leider hat Udinbaks Pet Mod an einigen Stellen noch mit nervigen Kinderkrankheiten zu kämpfen. Wer etwa eine der drei Standardklassen Alchemist, Bezwinger oder Zerstörer als sein Haustier ausgesucht hat, der wird irgendwann feststellen, dass das Spiel abstürzt, sobald er versucht, den treuen Gefährten via Zauber-Fisch in ein anderes Wesen zu verwandeln. Vor der Installation dieser Modifikation sollten Sie also eine Sicherheitskopie Ihres Speicherstandes anfertigen.



UDINBAKS PET MOD

Das Mech Contruct wird von einem kleinen Zombie-Zwerg gesteuert. Der blickt süß drein, teilt aber hart aus!

FRISCHE MONSTER & HELDEN

Sie haben bereits jede Monsterart in Torchlight verdroschen? Der Modder AttackGorilla liefert nun Nachschub – durch neu kreierte Feinde.

Ganze elf neue Kreaturen laufen Ihnen fortan vor die Flinte, darunter zum Beispiel die **Children of the Damned**, eine kleine Kinderzombie-Armee, die von einem hässlichen Goblin herumkommandiert wird. Von einigen bereits bekannten Gegnertypen zaubert AttackGorilla auch neue Variationen. Skelette können nun einer von fünf verschiedenen Arten mit entsprechenden Fähigkeiten angehören, etwa der der Feuer- oder Dunkelskelette.

Für weitere Mods von AttackGorilla lohnt sich ein Blick in den Download-Bereich seines Profils unter runicgamesfansite.com. Dort warten viele weitere Mods, etwa die Karte **Time Released Enemies Challange**, die sich hervorragend zum Leveln des Charakters eignet.

Das ist Ihnen nicht genug? Sie wollen mehr **Diablo**-Feeling in **Torchlight** und gleichzeitig einen knackigeren Schwierigkeitsgrad? **Diablo**-Veteranen dürften sich über den vergleichsweise gediegenen Schwierigkeitsgrad von **Torchlight** geärgert haben.

Die Champions Mod von Velari gestaltet seltene Gegner ähnlich denen im Genre-Kollegen **Diablo 2**. So haben die Champions nun ganz spezielle Boni, etwa Giftresistenz, Steinhaut oder extra Geschwindigkeit. Manche der veränderten Champions verfügen neben den Boni sogar über bestimmte Spezialfähigkeiten. Darüber hinaus enthält die Fan-Erweiterung eine Handvoll überarbeiteter Gegnertypen. Der Modder Velari warnt jedoch davor, die **Champions Mod** gleichzeitig mit anderen Dungeon-Modifikationen zu benutzen, da dies das Spiel unter Umständen zum Absturz bringen könnte.



Der Kid Ketcher hetzt lieber seine zombifizierten Kinder auf den Spieler statt selbst zu kämpfen.



HIER ZEIGT DER KRIEG SEIN WAHRES GESICHT!
IRON FRONT
Liberation 1944
POWERED BY ARMA 2 TECHNOLOGY
Special Thanks to www.german-gamers-club.de
Abb. vorläufig. Änderungen vorbehalten.
Die nächste Generation der Militärsimulationen: Realistischer Bodenkampf, große Panzerschlachten, packende Dogfights.
"Ein Must-Have für alle Fans von ArmA II und Operation Flashpoint (Orig.)!" Gamers.de
Kämpfen Sie auf Seiten der Deutschen in Kampagne und Multiplayer oder erstellen Sie im Editor eigene Missionen.
PC exklusiv
X1 SOFTWARE
HTTP://IRONFRONT.DEEPSILVER.DE AB 25. MAI IM HANDEL
© Copyright 2012 and Published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Developed 2012, © 2012 X1 Software/AWAR. All rights reserved.
A WAR
DEEP SILVER